

Università degli Studi di Napoli Federico II



Dipartimento di Studi Umanistici

Dottorato di Ricerca in Filosofia dell'Interno Architettonico

XXVIII Ciclo

Tesi

Il Museo

L'evoluzione dell'esposizione museale

Coordinatore

Prof. Fabrizio Lomonaco

Tutor

Prof. Arch. Gioconda Cafiero

Co-Tutor

Prof. Leonardo Distaso

Candidato

Noemj Lamantia

ANNO ACCADEMICO 2015/16

INDICE

INTRODUZIONE.....	5
CAPITOLO PRIMO.....	9
IL MUSEO OLTRE I MARGINI DELL'EDIFICIO	10
1. Evoluzione dell'idea di arte.....	20
2. Fruizione di massa e ruolo del museo	27
3. Un'altra idea di collezione d'arte	29
4. Fondazione morra, collezionisti d'arte a servizio della città.....	34
CAPITOLO SECONDO	38
MUSEO DIFFUSO, ORIGINI ED EVOLUZIONI.....	39
1. Chambres d'amis.....	42
2. L'arte di mettere in scena l'umanità.....	46
4. Le stazioni della Metro dell'arte	54
<u>4.1</u> La Stazione Vanvitelli	57
<u>4.2</u> La Stazione Salvator Rosa.....	60
<u>4.3</u> La Stazione Dante	64
<u>4.4</u> La Stazione Museo	67
<u>4.5</u> La Stazione Università	69
<u>4.5</u> La Stazione Toledo.....	72
<u>4.6</u> La Stazione Municipio	75
5. Note per un'estetica della comunicazione museale	77
6. La trasformazione dell'architettura: dalla ricerca del sensibile a quella del sensazionale.....	82
<u>6.1</u> Daniel Libeskind, Judisches Museum	86
<u>6.2</u> Zaha Hadid, MAXXI.....	91
<u>6.3</u> Peter Eisenman, La Ciudad de la Cultura Galicia	95
<u>6.4</u> Rem Koolhaas, Seoul National University Museum.....	97
<u>6.5</u> Herzog e De Meuron, Tate Modern Gallery	99

CAPITOLO TERZO	102
FRUIZIONE DELL'ARTE E QUOTIDIANEITÀ; IL MUSEO COME MASS MEDIA	103
1. Musei all'aperto.....	106
2. La street art.....	113
3. La fruizione estetica nell'epoca della virtualità	121
4. I musei 3D/4K	125
5. Mostre multimediali	133
6. Le nuove tecnologie per la fruizione dei musei	141
BIBLIOGRAFIA.....	143
SITOGRAFIA	147

INTRODUZIONE

INTRODUZIONE

Voglio iniziare la mia ricerca con una definizione, giacché tocca e sviluppa molti dei punti che ho deciso di trattare nel mio scritto. Questa definizione è dell'International Council of Museum e viene sviluppata come il punto di partenza per l'evoluzione che hanno o devono avere i musei per aprirsi ed evolversi nel nuovo millennio:

«Il Museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali e immateriali e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, le comunica e specificamente le espone per scopi di studio, istruzione e diletto»¹.

Questa definizione è un riferimento per la comunità internazionale, pertanto merita un'analisi approfondita.

“Il Museo è un'istituzione permanente...”: per poter svolgere i suoi compiti ha la necessità di mantenersi nel tempo: è un organismo che ha bisogno di spazio fisico per vivere, per crescere, per legarsi e integrarsi sempre più con il territorio in cui nasce e si sviluppa, e ciò gli permetterà di funzionare al meglio.

“...senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo...”: vuole significare che lo scopo del museo non è quello di arricchire economicamente se stesso, ma quello di far crescere la cultura della popolazione.

“...al servizio della società e del suo sviluppo...”: vuole essere punto di riferimento e di raccordo per gruppi di ricerca, per la scuola e per strutture associative culturali. Una struttura sociale che è espressione di sintesi rispetto alla cultura di un popolo, alla sua realtà storica e alle prospettive di cambiamento.

¹ Definizione di Museo secondo l' ICOM – International Council Of Museums – UNESCO.

“...aperta al pubblico,...”: un museo è tale quando al suo interno c'è il visitatore. Un “museo” che vanta enormi collezioni ma che non è visitabile, che non è fruibile, non ha il diritto di chiamarsi museo. Questo perché un museo non deve esistere solo e soltanto per conservare e ingrandire la sua collezione, non è questo il suo scopo. Un museo deve arricchire la cultura della popolazione, e per fare ciò dev'essere pensato e costruito intorno all'uomo, pensato e costruito per il visitatore.

“...che effettua ricerche sulle testimonianze materiali e immateriali dell'uomo...”: queste testimonianze possono essere reperti naturalistici, antropologici, archeologici, etnografici, sculture, quadri, ecc. Il museo è aperto a ogni tipo di testimonianza, sia essa una storia o un oggetto, e chiunque deve sentirsi libero di portare i propri dubbi e le proprie domande al museo, perché il museo nasce e vive per l'uomo. Innegabile quindi il ruolo sociale dei musei, che, contenendo gli oggetti materiali che nel corso della storia sono stati creati, usati e accumulati da una data comunità, ne rappresentano la testimonianza storica, sono la memoria che permette a questa comunità di perpetuarsi nel tempo.

“...del suo ambiente, ...”: anche questo è un campo di studio del museo: l'uomo vive in un determinato ambiente, e così anche il museo sorge in quest'ambiente e, tra le altre cose, fornisce all'uomo gli strumenti per conoscerlo, capirlo e inserirsi al meglio.

“...le acquisisce, le conserva, le comunica...”: questi tre aspetti rispecchiano i tre compiti fondamentali di un museo: ricerca, conservazione, comunicazione. Le testimonianze dell'uomo e del suo ambiente vanno preliminarmente acquisite sotto forma di oggetti, riproduzioni, documenti, ecc., ma per permetterne la divulgazione vanno correttamente conservate.

La ricerca scientifica non potrebbe aver luogo senza gli oggetti, e cioè senza le collezioni. Le esposizioni non potrebbero essere realizzate senza le collezioni e senza la ricerca. Le collezioni non avrebbero alcun significato senza la loro elaborazione e il loro uso scientifico, né potrebbero accrescersi senza la ulteriore ricerca (scientifica, tecnologica, artistica).

“... specificamente le espone per scopi di studio, istruzione e diletto.”: un museo non espone per proprio vanto o proprio orgoglio; espone per scopi di studio, uno studio finalizzato a conoscere il passato, capire il presente, programmare il futuro. In sostanza uno studio educativo. Educazione-Istruzione rivolta tanto alle classi in visita scolastica, quanto al visitatore capitato per caso nella sala del museo o all’esperto attirato da un particolare oggetto. Ma lo studio e l’educazione-istruzione non prescindono dal diletto. Pertanto la curiosità, le emozioni, sono fondamentali per attivare processi di conoscenza e suscitare interesse.

Per sviluppare questo programma il museo deve svolgere tre compiti, ricerca, conservazione e comunicazione.

La ricerca, contribuisce a produrre nuova cultura. È rivolta sia alla acquisizione che alla conservazione e al restauro, ad affinare le tecniche di cura delle collezioni, sia alla comunicazione, per studiare i migliori sistemi di allestimento o di messa in scena nelle sale del museo. La ricerca è anche garanzia di indipendenza intellettuale del museo, permettendogli di sviluppare tematiche e diffondere significati culturali legati alle sue collezioni, garantendo così una produzione di conoscenza. L’attività di ricerca e studio del museo è bene sia coordinata e integrata con quella di altri istituti che svolgono ricerca, come le università.

La conservazione, consiste nello studio e riordino dei reperti posseduti o che arrivano nel museo e nella cura delle collezioni. Fondamentale da questo punto di vista è il registro degli ingressi, in cui viene documentato tutto ciò che entra-esce dal museo, il suo stato di conservazione, la sua collocazione e tutte le informazioni che garantiscono di sapere ciò che succede al nostro oggetto dal momento in cui è stato acquisito. Infatti, ogni oggetto deve sempre portare con sé la sua storia. Inventario e catalogazione completano l’opera di conservazione, unitamente alla gestione dei depositi.

La comunicazione, avviene principalmente attraverso l’attività didattica e le esposizioni sia permanenti che temporanee, le quali, oltre che sull’apparato ostensivo interno devono reggersi

su una rete di comunicazioni esterne attive a tutti i livelli . L'ideale per la didattica sarebbe che questa fosse integrata con i programmi delle scuole, in modo che la visita scolastica non sia solo una gita fine a se stessa, ma uno strumento educativo capace di comunicare un messaggio.

Le esposizioni, permanenti e temporanee, e gli allestimenti raccontano una storia: pertanto la visita al museo diventa un processo di interazione tra il visitatore e gli oggetti, con gli ambienti che trova; il visitatore non è un semplice vaso vuoto da riempire ma un attore dinamicamente coinvolto nel processo di autoapprendimento, una fiaccola da accendere.

Il vecchio museo era centrato sugli oggetti, il nuovo museo è centrato sull' orientamento del visitatore.²

Questa definizione ancora oggi molto attuale traccia la strada per quella che è, e dovrà essere l'evoluzione dell'esposizione museale, che dovendo stare al passo con i tempi e con la velocissima evoluzione tecnologica, si sta progredendo, seguendo i più nuovi e svariati filoni di pensiero artistici, utilizzando al meglio anche tutto ciò che le nuove tecnologie possono offrirgli. Non dimenticando mai però da dove si è partiti essendo comunque un istituzione che raccoglie e collezione storie passate presenti e future.

Quindi traccia le linee guida per far evolvere il museo facendolo diventare non più solamente un contenitore freddo e fermo di opere d'arte. Bensì un complesso strumento con cui il fruitore non solo può ammirare la magnificenza delle opere, ma ne viene completamente avvolto e inglobato, attraverso laboratori didattici, mostre multimediali, esperimenti al quale lui stesso può partecipare, e quindi sentendosi parte del tutto, cade quel timore reverenziale, e i musei diventano luoghi non solo dove andare ad ammirare l'arte bensì luoghi dove andare a passare del tempo.

² <http://cesmap.it/definizione-di-museo-secondo-l-icom-international-council-of-museums-unesco/>

CAPITOLO PRIMO

IL MUSEO OLTRE I MARGINI DELL'EDIFICIO

«La diversa concezione dell'arte e il ruolo sociale nella cultura urbana svolto dal museo lo trasforma dalla concezione statica ottocentesca di tempio dell'arte all'attuale visione di dinamico palcoscenico urbano, destinato ad una rinnovata fruizione sensoriale»³.

K.W.Foster

Il museo tradizionale ormai visto dalle masse come un vecchio e polveroso contenitore, deve cercare di aprirsi il più possibile ai visitatori, questa volontà di cambiamento si è iniziato a vedere già verso la fine degli anni novanta. Uno dei primi tangibili tentavi è stato a Parigi con la radicale riprogettazione del Centro Georges Pompidou, progettato da Renzo Piano e Richard Rogers e inaugurato nel 2000, definita all'epoca della sua costruzione «Un Astronave sferragliante e colorata posatasi tutt'ad un tratto su Plateau Beabourg».

L'enorme edificio, ancora oggi simbolo di un nuovo filone di pensiero porta all'esterno tutto quello che solitamente viene nascosto all'interno delle mura, è caratterizzato in facciata dalla diagonale formata dalla scala mobile che ha lo scopo di connettere la piazza con l'interno del museo, diventando un oggetto emittente e ricevente, del flusso di persone e di suggestioni dalla strada al museo, come se l'uno si fondesse con l'altro; Plateau Beabourg diventa come la sala d'ingresso al Museo stesso, Con il loro progetto Piano e Rogers, garantiscono una libertà di allestimento globale, dove è tutto interconnesso, percorsi, funzioni e la comunità circostante. Quindi il Museo non è più fredda e silenziosa aula sacrale, per la contemplazione dell'opera d'arte, bensì una complessa macchina che unisce divertimento,

³ K.W.Foster, *Tempio? Emporio? Teatro? Riflessione su due decenni di museografia americana*, Zodiac, n.6 marzo-agosto 1991, pp.30-74



Figura 1 Museo del Louvre Parigi

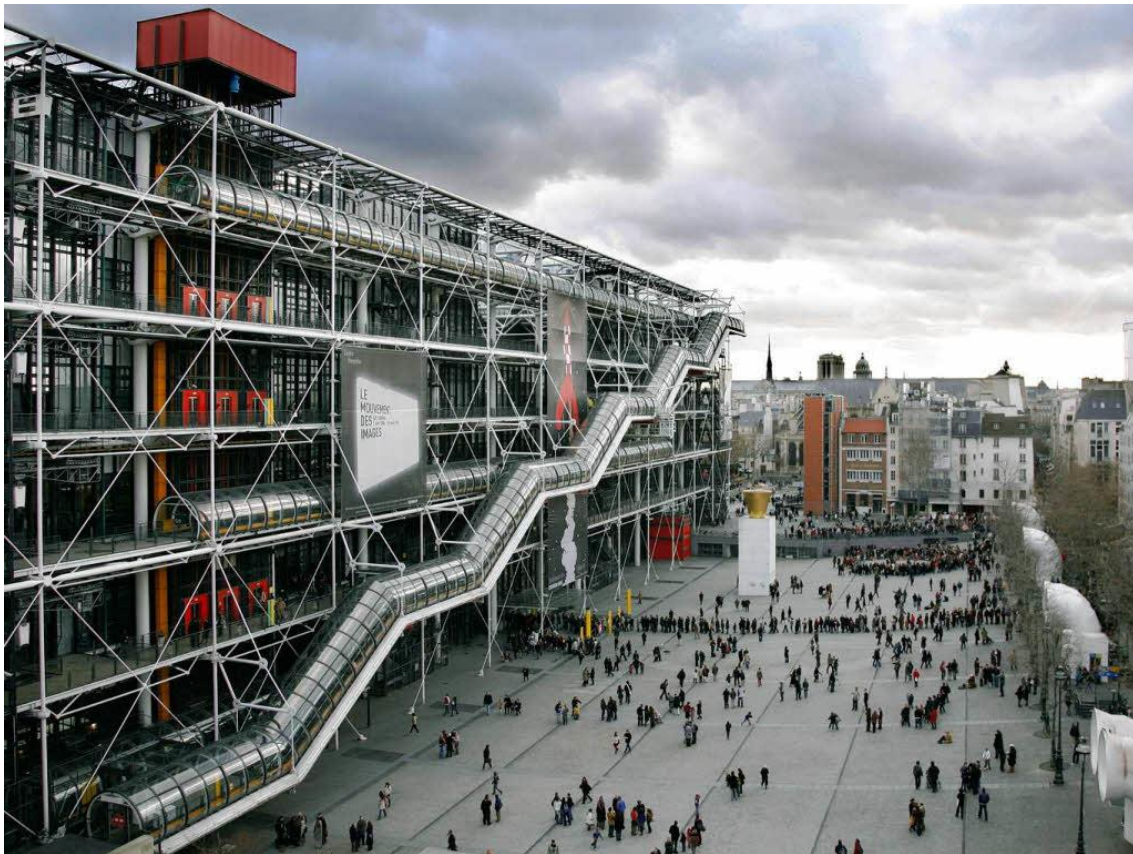


Figura 2 Piano e Rogers, Centro Georges Pompidou, Parigi.

didattica, servizi, ristorazione, e tutta una serie di funzioni che andranno man mano sempre più a caratterizzare il museo contemporaneo. Un altro esempio sempre a Parigi, può essere il Museo del Louvre, dove il vecchio e il nuovo si fondono in una spettacolare interconnessione. Le Piramidi progettate nel 1981 dall'architetto cino-americano Ieoh Ming Pei, e inaugurate nel 1989, sono un enorme lucernaio in acciaio e vetro, per dar luce al nuovo ingresso al museo posto sotto al livello stradale, dove sorge una vera e propria città sotterranea, oltre all'ingresso, ci sono boutique, ristoranti, bar, l'ingresso della metro, e tutto viene fuso in un organico e armonico insieme di funzioni, potremmo dire un antenato del museo moderno, o come viene chiamato il Louvre, *"Il Museo dei Musei"*.

La difficoltà di progettare un museo oggi, diventa per gli architetti la sfida. Il museo non è più semplicemente il luogo dove esporre le opere d'arte, ma è la fusione di tutta una serie di funzioni e servizi: sale espositive, laboratori, archivi, depositi, biblioteche, mediateche, bar e ristoranti. Quindi come si può ben pensare la difficoltà è quella di mettere insieme nella maniera più armonica possibile tutte queste funzioni così diverse tra loro.

Ma sarà proprio questa complessità che oggi va a caratterizzare il museo, che in molti casi diventa un simbolo, imprimendo un segno identificativo, nella monotonia indistinta della metropoli contemporanea. Possiamo qui parlare del caso Bilbao, dove con la costruzione del Museo Guggenheim di Frank Gehry, che trasforma il piccolo e tranquillo centro di Bilbao in una delle mete turistiche più visitate in Spagna, alle spettacolari forme esteriori, corrisponde all'interno un'architettura più neutra, per facilitare l'esposizione delle opere in mostra. Una composizione di sale per esposizione da piccolissime a enormi conferisce al museo un'esperienza di visita unica al mondo.



Figura 3 Frank Gehry, Guggenheim Museum, Bilbao 1997

Quindi da luogo che Paul Valéry definiva «una soluzione tirata a cera che sa di tempio e di salotto»⁴ il museo si è trasformato in un posto dove studiare, incontrarsi, fare shopping, seguire i dibattiti e passeggiare tra le opere d'arte. Diviene una potente macchina di comunicazione.

Questa esigenza di cambiare il modo in cui il museo si rapportava ai suoi fruitori non nasce solamente da un'esigenza di attirare più gente, ma anche dal cambiamento del mondo dell'arte, e degli artisti di concepire l'arte; gli spazi ottocenteschi rigidi delle sale dei musei tradizionali, risultano molte volte non idonei ad ospitare alcune opere contemporanee, che affermano l'esigenza di uscire dalle sale espositive dei musei, e andare incontro alla gente. Gli artisti di oggi, tendono a espandere il proprio intervento nello spazio che lo circonda, secondo l'idea d'installazione totale, appropriandosi di spazi, come stazioni, piazze, parchi, il luogo dell'arte perde i connotati di tempio della contemplazione per aprirsi ad uno scambio più articolato col pubblico.

⁴ C.Ribaldi, *il nuovo museo, origini e percorsi*, il Saggiatori, Milano 2005, p.30.

L'esposizione museale per decenni chiusa in sale, ora ha l'esigenza di aprirsi e espandersi in nuove realtà, che siano i muri stessi del museo che le ospita, o parti di città mai usate a tal fine. Questa apertura cambia l'immagine del museo, che ora si fonde con il tessuto urbano della città, ridefinendo spazi insoliti, trasformandoli in "*stanze espositive*" a cielo aperto, permettendo una più ampia e vasta diffusione culturale.

Il limite tra interno e esterno diventa labile, la contaminazione fra museo e mondo circostante, contribuisce a modificarlo, il museo «ha ormai confini molto labili nei confronti di altre manifestazioni di divulgazione culturale; è sfaccettato e contraddittorio»⁵.

Dalla concezione che il museo fosse il luogo dell'eccezionalità si è passati a pensarlo come luogo della quotidianità; partendo da una frequentazione di una cerchia ristretta ed elitaria di persone di un elevato livello socio-culturale, si è arrivati a quello che è stato definito "*museo di massa*", visitato da una grande quantità di pubblico, spesso senza preparazione e di vario livello socio culturale, che usufruisce in modi differenti dell'istituto museale. Il museo quindi non è più accessibile a pochi, ma diviene un luogo capace di coinvolgere un pubblico più allargato: «Un museo può raggiungere solo chi riesce ad attirare»⁶. Le opere rese fruibili pubblicamente, in modo continuo e diretto, possono favorire un avvicinamento spontaneo da parte dei visitatori occasionali, stimolati da un particolare incontro con l'arte stessa, rendendola più familiare e quindi meno intimidatoria.

Le persone, molte volte credono di non avere un'adeguata preparazione, e quindi non entrano nei musei, perché provano un timore reverenziale. La presenza di opere d'arte nei luoghi metropolitani potrebbe quindi comportare un "*abitudine all'arte*", quindi il mostrare una parte della collezione nei luoghi pubblici può generare nelle persone curiosità, primo passo per stimolare l'interesse, che si sviluppa solo se la scelta di approfondire e capire

⁵ V. Minucia, *il museo fuori dal museo, il territorio e la comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano 2005, p.13.

⁶ N.Kotler, P.Kotler, *Marketing dei musei, obiettivi, traguardi, risorse*, Comunità, Torino 1999, p.XXIX.

l'opera esposta avviene volontariamente. La visualizzazione diretta delle collezioni, rese fruibili in modo libero negli spazi della città, fa sviluppare il processo di “*democratizzazione*” della cultura, intesa non più come esclusivo dominio di una ristretta cerchia culturale, ma patrimonio offerto alla portata di tutti.



Figura 4 L.Beroud, Salla Ruben, Musee du Louvre, Parigi, 1904.



Figura 4 M. Paladino, “Montagna di Sale”, Piazza del Plebiscito, Napoli Dicembre 1995⁷

⁷ <http://design.fanpage.it/napoli-piazza-d-arte-le-10-installazioni-artistiche-piu-suggestive-di-piazza-plebiscito/>

«Il museo è diventato parte della vita quotidiana»⁸, i museologi hanno intuito che sono conquistabili più visitatori quanto più i musei rinunciano a intimidirli e si mostrano aperti a tutti, senza alcuna distinzione. L'obiettivo è di far diventare il museo un luogo della vita quotidiana, in cui la gente si incontra e conosce, attuando iniziative specifiche anche attraverso i moderni mezzi di comunicazione e i social network., ma anche usandolo semplicemente come luogo dove incontrarsi, bere un caffè, cenare con gli amici, cioè svolgere attività quotidiane, ma secondarie alla visione dell'arte.

L'edificio Museo quindi deve diventare un simbolo per la città che lo ospita. «La capacità di adattarsi alla contemporaneità del linguaggio, è di guardare al futuro nei contenuti e nelle strategie, costituiscono, infatti, caratteristiche essenziali di qualsiasi museo di nuova formazione o di aggiornata mentalità»⁹. Qui entra in gioco la società moderna che fa dell'immagine una priorità, quindi partendo dal suo affascinante contenitore tende a aspirare a una crescita culturale portando il museo sulla strada delle genti; quindi il museo assorbe pezzi di città. Gli ambienti esterni vengono caricati con nuovi ruoli e significati, proponendo un vero e proprio *“museo fuori dal museo”*, che si apre alla città e alla gente. L'allestimento di insoliti luoghi esterni, libera la fruizione delle opere, una vera rivoluzione nel modo di esporre l'arte, occupando luoghi prima impensabili per svolgere questa funzione, nuovi spazi che si possono aggiungere a quelli abitualmente considerati, non come loro alternativa, ma come loro possibile addizione o integrazione.

Queste *“stanze a cielo aperto”*, ancora comprese all'interno del recinto architettonico del museo, mediano il passaggio fra l'esterno urbano e l'interno museale, permettendo ai passanti di distinguere le opere d'arte in mostra all'interno, facendo accrescere la curiosità, e

⁸ C.S.Bertuglia, F.Bertuglia, A.Magnani, *il museo tra reale e virtuale*, Editori Riuniti, Roma 1999, p.102.

⁹ M.C.Ruggieri Tricoli, S.Rugino, *Luoghi, storie, musei. Percorsi e prospettive dei usi del luogo nell'epoca della globalizzazione*, Flaccovio, Palermo 2005, p.54.



Figura 5 Museo Van Gogh, “*Labirinto di Girasoli*”, Amsterdam Settembre 2015

spingendo la gente ad entrare nel museo per comprendere ed approfondire le collezioni esposte al suo interno.

Un interessante esempio è quello del Museo Van Gogh di Amsterdam, che per l’inaugurazione del nuovo ingresso, ha creato un labirinto di girasoli, dove percorrendolo si possono già incontrare accenni della visita che si sta per intraprendere.

Un altro modo in cui il museo può attrarre a se un pubblico più vasto di utenti è quello di usare il suo stesso involucro, facendolo divenire esso stesso “*opera esposta*”, questo lo può fare in diversi modi; sia diventando sfondo per la proiezione, o per l’installazione di parti contenute al suo interno, o può divenire elemento segnale, fortemente riconoscibile: «La facciata stessa dell’edificio museale può benissimo essere concepita, in caso di nuova realizzazione, come vetrina dell’attività museografica che si svolge al suo interno»¹⁰.

Questo nuovo rapporto fra città e museo, fa divenire il museo un vero e proprio manifesto, usa la facciata dell’edificio per catturare l’attenzione di un pubblico che casualmente si aggira nei suoi dintorni, il suo involucro quindi contribuisce a renderlo visibile nel contesto nel quale

¹⁰ F.Bonilauri, V.Maugeri, *Fare un museo, come condurre un operazione museografica?*, Esculapio, Bologna 1990, p.68.



Figura 6 Palazzo Strozzi, ai weiwei, “*Libero*”, Firenze 2016

si inserisce, l’edificio quindi diviene una vera e propria architettura parlante rivolta alla città, avendo così un forte impatto urbano. Queste nuove tipologie di manifestazioni museali, sono frutto di una nuova idea di museo, che sta diventando sempre più una macchina complessa. Alle funzioni che ha sempre svolto, come la conservazione e la protezione delle opere, se ne aggiungono di nuove come la ricerca di una comunicazione e più ampia promozione di sé e delle sue collezioni; attività che necessitano di spazi esterni al museo, dove pubblicizzare il proprio contenuto e che non riguardano solo scelte di marketing, ma diventano manifestazioni per suggerire un evento, divenendo insolite forme espositive, abbracciando una più vasta area culturale.

L’occupazione di spazi insoliti per l’esporre museografico nel tessuto urbano, offre l’occasione per inventare nuovi tipi di allestimento. Si formano nuovi ambienti espositivi, diversi dalle sale tradizionali, nelle quali spesso la normativa e la standardizzazione di alcuni elementi impongono regole, che sembra necessario controllare e padroneggiare per arrivare a soluzioni di qualità. Questi insoliti luoghi dell’esporre, vengono pensati in una sorta di rete di sistema concordando anche una valorizzazione del territorio, portando altresì nella gente un

abitudine all'esposizione artistica, determinando così una maggior qualità del luogo e della vita delle persone. La sfida di questi interventi sarà quindi, nel verificare l'efficacia e il ritorno che avranno nel tempo. Un esempio può essere quello della mostra tenuta a Sorrento (NA), nella splendida villa Fiorentino, delle opere di Salvator Dalì, una mostra che gli allestitori hanno fatto uscire dalle mura della villa posizionando pezzi dell'esposizione per tutta la città. "The Dalì Universe Sorrento" ha avuto un successo che gli stessi organizzatori non avrebbero potuto sperare la mostra è stata visitata da moltissimi visitatori provenienti da tutte le parti del mondo.



Figura 7 Salvador Dalì, “UNIVERSE”, Sorrento, 2013

1. Evoluzione dell'idea di arte

Per capire il perché di questa esigenza di apertura dei musei, dobbiamo comprendere come l'arte stessa si è evoluta nel tempo e quindi il contenitore (Museo) per il quale è stata prodotta deve cambiare e adattarsi a lei.

Partiamo dal significato della parola "arte", «s. f. [lat. *ars artis*] In senso lato, ogni capacità di agire o di produrre, basata su un particolare complesso di regole e di esperienze conoscitive e tecniche, quindi anche l'insieme delle regole e dei procedimenti per svolgere un'attività umana in vista di determinati risultati. Il concetto di arte come *tèchne*, complesso di regole ed esperienze elaborate dall'uomo per produrre oggetti o rappresentare immagini tratte dalla realtà o dalla fantasia, si evolve solo attraverso un passaggio critico nel concetto di arte come espressione originale di un artista, per giungere alla definizione di un oggetto come opera d'arte. Nell'ambito delle cosiddette teorie del 'bello', o dell'estetica, si tende infatti a dare al termine arte un significato privilegiato, per indicare un particolare prodotto culturale che comunemente si classifica sotto il nome delle singole discipline di produzione, pittura, scultura, architettura, così come musica o poesia »¹¹.

Dalla definizione si capisce come l'estetica stessa tragga le sue riflessioni dall'arte fondendosi quasi con lei, cioè il concetto di arte è palesemente presente in ogni aspetto in cui l'estetica può essere studiata e analizzata.

Il significato del termine arte modica nel tempo, per i greci e poi fino al Rinascimento, arte significa la capacità di fare e di produrre con abilità mediante regole. Le arti, distinguendosi in ciò dalla natura, sono quelle attività dell'uomo che sottostanno a un fine ordinato. Andando avanti, il concetto di arte si restringe notevolmente: sia il poeta, sia il pittore, si ripropongono come fine ultimo quello di imitare la realtà.

Ci deve essere dunque una distinzione sostanziale tra l'arte che orbita nella sfera del possibile, e la scienza che orbita in quella del necessario. L'arte poiché «non riguarda le cose che sono o che si producono necessariamente, né per natura»¹², appartiene al possibile in

¹¹ <http://www.treccani.it/enciclopedia/arte/>

¹² Cfr. Aristotele, *Etica nicomachea*, IV, 4, 15-16.

quanto solo il possibile è oggetto di produzione. L'architettura, è arte a pieno titolo, essendo «una disposizione creativa accompagnata da ragione»¹³.

Successivamente ci troviamo nel Medioevo dove l'arte per essere chiamata tale, deve produrre oggetti che devono servire a uno scopo; quindi l'arte è costituzione, operazione, azione, scienza che produce oggetti. Andando avanti nel tempo si ha poi una sempre maggiore distinzione tra arte e tecnica, qui è interessante prendere in esame la distinzione tra arte meccanica e l'arte estetica. È meccanica quell'arte che «compie soltanto le operazioni necessarie per realizzare» un determinato oggetto, adeguatamente alla conoscenza che si ha di esso, mentre è estetica quell'arte che ha quale «scopo immediato il sentimento di piacere». L'arte estetica viene successivamente distinta in piacevole o bella. La prima mira al mero godimento, mentre la seconda è una «specie di rappresentazione che ha il suo scopo in se stessa» e offre un piacere assolutamente disinteressato e universale¹⁴.

Le considerazioni tra l'arte e la tecnica diventano uno dei temi basilari sulla riflessione sull'arte. Si tratta di capire fino a che punto la tecnica definisca l'arte e in che modo, al contrario, la tecnica venga, per certi versi, interpretata come qualcosa di antiartistico. Ci si interroga quindi su come, «l'abilità e la bravura nel campo tecnico e manuale costituiscono un lato del genio stesso»¹⁵. Quindi se facciamo un ritorno al significato letterario della parola, capiamo che l'arte è nata a servizio del fare per uno scopo, e andando avanti la parola stessa è come se avesse cambiato il proprio significato scindendosi in due, l'arte per il solo piacere dell'animo, quindi fine a se stessa, e la tecnica per la produzione di oggetti utili. Questa scissione è come se avesse tolto alla produzione tecnica qualunque velleità estetica, in pratica gli oggetti devono solo svolgere il compito per cui sono stati ideati non c'è bisogno che siano anche belli.

¹³ Ivi, VI, 4, 8-13.

¹⁴ I. Kant, *Critica del giudizio*, trad. it. Di A. Gargiulo, riv. Da V. Verra, Laterza, Roma-Bari 1984 [1790], pp. 163-164.

¹⁵ G.W. Hegel, *Estetica*, a c. di N. Merker, trad. it. di N. Merker, N. Vaccaro, Einaudi, Torino 1997, p. 51.

Qui è interessante analizzare il pensiero che riduce l'arte a chiusa teoreticità, nella quale la tecnica non può mai darsi come estetica o come artistica, non può mai darsi una tecnica del teoretico ma solo una tecnica del pratico.

Ragionando su questo filone è come se tralasciassimo però il pensiero che anche per creare un'opera d'arte al solo fine di creare qualcosa di bello che scaturisca dalle emozioni, c'è bisogno di avere una determinata tecnica, che si può nascere da una bravura innata, ma può anche essere insegnata mediante determinati passaggi standardizzati, aggiunti alla componente emozionale, che poi andrà a caratterizzare l'opera finita.

Qui trovano terreno fertile i ragionamenti che trattano la questione di quale sia il ruolo di questa in opposizione precisa e palese al neo-idealismo italiano. Secondo l'autore l'estetica è la summa dei processi sensibili che hanno alla base il corpo e la cui pratica progettuale coinvolge memoria, l'immaginazione e la percezione. L'arte non può essere scissa dalla vita dai momenti salienti della società e della storia, per Dino Formaggio ricostruire il significato originario dell'esperienza artistica diventa un imperativo inderogabile, una tecnica diventa "*opera*" là dove cerca di librarsi in arte, l'arte è possibile solo attraverso il recupero di certe tecniche intrise di significato, bisogna ritrovare un fondamento che raggruppi e leghi tra di loro una triade fondamentale: arte-artigianato-industria.

Tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento, grazie alla nascita del movimento Arts and Crafts e del Bauhaus¹⁶, va sparendo l'affiliazione dell'artista all'artigiano, evolvendosi verso la costruzione completa e approdando così al traguardo finale delle arti visive. Il movimento dell'Arts and Crafts, esprime una visione utopica ispirata al socialismo, mentre il Bauhaus promuoveva un innovato rapporto tra allievo e docente, promuovendo una scuola democraticamente applicata, che portava come concetto fondatore la conoscenza effettiva e pratica della materia.

¹⁶ Nome della scuola di arti applicate, fondata nel 1919 a Weimar dall'architetto Walter Gropius.



Figura 8 Manifesto Arts & Crafts 1890

Con questa nuova visione dell'arte si insediano nuove specializzazioni tecniche, vediamo approdare la fotografia e la cinematografia, che vanno ad arricchire e stimolare una nuova riflessione estetica sul tema della tecnica e del suo nuovo rapporto con l'arte.

La nascita di queste nuove specializzazioni dà la possibilità all'arte di essere riprodotta “*all'infinito*” e ancor di più di essere fruibile, e alla portata di tutti.

La riproduzione in serie dell'arte porta all'avvicinamento del comune cittadino a un nuovo concetto di cultura, non più relegato tra gli appassionati o a una determinata cerchia sociale e culturale, l'arte diventa “*l'arte di tutti*”.

Walter Benjamin (1892-1940), nel saggio “*L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*”, del 1936, riflette proprio su questa questione affermando che l'opera d'arte è sempre stata riproducibile. «Una cosa fatta dagli uomini ha sempre potuto essere rifatta dagli uomini»¹⁷.

Nel caso di una riproduzione altamente perfezionata per Benjamin manca un elemento fondamentale che rende unica un'opera perché essa dovrebbe essere irripetibile e locata in quel determinato posto “*l'hic et nunc*” dell'opera d'arte originale costituisce il concetto della sua autenticità; che è la quinta essenza della permanenza materiale e della sua testimonianza storica.

Dato che quest'ultima è fondata sulla prima, nella riproduzione vengono meno a vicenda, nella misura in cui la prima è sottratta all'uomo, insomma quello che decade è la nozione di “*aura*” che viene meno nell'epoca della riproducibilità, in quanto modifica il rapporto delle masse con l'arte. Questa connessione è un'importante necessità sociale, infatti tanto più il significato sociale di un'arte diminuisce, a maggior ragione il contegno critico e la mera

¹⁷ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. it. E. Filippini, Einaudi, Torino 1966, 1991 e 1998. p. 6.



Figura 9 Manifesto Bauhaus, Weimar 1923

fruizione da parte del pubblico divergono. Questo sta a evidenziare proprio quell'apertura alle masse che l'avvento delle nuove tecnologie ha reso possibile, e così ha aperto "*l'arte*" rendendola fruibile a tutti, e di conseguenza crea un divario ovvio, ed endemico della società odierna, tra i cultori e gli esperi del campo, e il passante comune che guarda.

Sullo stesso tema si sviluppano anche le teorie di Theodor Wiesengrund Adorno (1903-1969) nella Teoria estetica del 1970. Adorno è critico nei confronti della teoria benjaminiana per lui «ogni opera destinata a molti, è già idealmente la propria riproduzione»¹⁸. Quello che Adorno vuole significare è che l'arte, o meglio solo ciò che è veramente tale, si strappa dunque al dominio della riproduzione dei fatti dell'anima, al domino della tecnicizzazione, quale braccio prolungato del soggetto dominatore della natura.

¹⁸ T.W.Adorno a cura di F.Desideri, G. Matteucci, *Teoria estetica*, Piccola biblioteca Einaudi, Torino, p.58.

2. Fruizione di massa e ruolo del museo

*«Tutti i Musei diventeranno Grandi Magazzini
e tutti i Grandi Magazzini diventeranno Musei»*

Andy Warhol

Il problema della fruizione di massa e dalla ricezione dell'opera d'arte da parte di un pubblico esteso introduce un nuovo modo di intendere l'arte, sul quale l'estetica è costretta a intervenire. La necessità di confermare l'autenticità dell'opera d'arte per conservarne la sua *“aura”* non solo all'interno dei musei diventa in questo nuovo periodo di avanguardia artistica tema di grande interesse e di grande pregnanza .

Se per Benjamin la massa è vista come anima nuova che dà vita a un qualunque comportamento nei confronti dell'opera d'arte e determina un diverso approccio di partecipazione alla fruizione artistica, per Adorno tutto ciò che viene esposto in un museo, considerato luogo di fruizione di massa, perde il rapporto vivo e diretto con l'osservatore. Egli afferma che «i musei sono come le tombe di famiglia delle opere d'arte»¹⁹. In tal modo la cultura è neutralizzata poiché accumulare tesori artistici, in un determinato luogo privandoli, e privandoci, della felicità della contemplazione libera, è a favore esclusivo del loro valore di mercato.

In questo scenario il museo viene concepito, come generatore di esperienza, e luogo dove accogliere e recepire le invenzioni degli artisti, dando la possibilità di elaborare interpretazioni svariate e personali. Proprio questa nuova dimensione critica fa del museo contemporaneo un nuovo spazio di ricerca del divenire.

Al centro della questione critica e epistemologica, troviamo appunto il museo; in questo spaccato di tempo tra la fine dell'ottocento e gli inizi del novecento, come già

¹⁹ T.W. Adorno, *Prismi. Saggi sulla critica della cultura*, trad. it. di C. Mainoldi, M. Peruzzi, E. Zolla, E. Filippini, G. Manzoni e A. Burger Cori, Einaudi, Torino 1972, p.175.

detto, si registra un'evoluzione dei nuovi movimenti artistici di avanguardia, e non solo un diverso modo di guardare l'arte, ma anche e soprattutto la nascita di una nuova via per la sperimentazione dei differenti approcci tra l'arte, la tecnica e il pubblico. I musei, laddove non vengono considerati più come contenitori passivi di esaltazione del passato, diventano laboratori dove nasce, cresce e si arricchisce la conoscenza artistica e dove l'atto creativo, emerge come un'esplosione di un desiderio e di un processo sociale condiviso; il fruitore, non è più un mero osservatore, ma è anch'egli un creatore d'arte, il museo diventa così un luogo stimolante per tutti, dall'artista all'allestitore al fruitore finale; in esso si fanno strada e si insediano i nuovi criteri architettonici. L'architettura va a distanziare e ad annullare quello spazio che il museo creava allontanando le masse, così che il museo diventa un evolversi di momenti storici che si intersecano tra di loro, mostrandoci, un passato molto vivo nel presente, e precursore del futuro, con questo si può spiegare come uno spazio espositivo vero e cronologico e anacronistico, nella sua contemporaneità.

In conclusione c'è da dire che la visione estetica, fornendo risposte proprie nei riguardi dell'arte, ne dà una visione personale, anche se la maggioranza dei significati riferiti al concetto di arte sono molteplici nell'intendere il bello e la forma. Oltretutto non si può dimenticare che una delle definizioni date all'arte nel corso dei secoli è quella di produzione di bellezza o la produzione della realtà o il plasmare le cose mediante una forma ma tutto ciò dipende direttamente da quei concetti dell'estetica, quali bello, mimesi e forma che vanno a formare i pilastri di tale disciplina.

Ora possiamo quindi parlare dei vari modi di esporre e divulgare l'arte, e di come si sta evolvendo oggi il modo di esporre, tramite una collaborazione pubblico-privata; questa nuova sinergia che si è venuta a creare, potrebbe essere vista quasi come un ritorno alle origini, una nuova tipologia di apertura al pubblico delle collezioni private.

3. Un'altra idea di collezione d'arte



Figura 10 GAM, vista esterna dal giardino, Milano

La GAM Galleria d'Arte Moderna di Milano, collauda un modello di gestione ibrido con la compartecipazione sia di natura pubblica che privata, superando il concetto di sponsorizzazione, e incrementando nuovi utilizzi degli spazi; come eventi, feste.

Infatti è proprio in occasione del bicentenario della nascita di Giuseppe Verdi che la Presidenza del Consiglio dei Ministri ha messo a disposizione fondi per progetti culturali legati al grande compositore, nei luoghi che aveva frequentato durante la sua vita d'artista. Emanata nel 2012 la legge speciale sulle Celebrazioni verdiane prevedeva il finanziamento non solo per mostre temporanee, ma anche per interventi strutturali. Ed è così che è cominciata la nuova vita della Galleria d'Arte Moderna di Milano e della Villa Reale, l'edificio che la ospita proprio davanti ai giardini di Porta Venezia.

Con l'utilizzo dei fondi governativi è stato possibile restaurare la pavimentazione lignea settecentesca delle sale al primo piano, le sale così finalmente riportate alla vita hanno così potuto ospitare, da prima la mostra di "Giuseppe Verdi e le arti" (dicembre 2013- febbraio 2014), con opere di Boldini e Hayez. Poi una mostra di arte contemporanea a cura di Francesco Bonami, mentre al piano terreno vengono sistemate, opere provenienti da collezioni dell'Ottocento. Villa Reale progettata da Leopoldo Pollack nel 1796, assegnata alla corona dopo l'unità d'Italia, nel 1921 è diventata galleria d'arte, la nuova GAM vuole evolversi verso il futuro integrando; ricerca scientifica, management culturale e competizione intellettuale, usando come punto di partenza gli spazi e le opere, sempre alternando partecipazioni pubbliche e private. Il principio del confronto con la storia è la regola di Paola



Figura 11 GAM UBS Collection

Zatti, conservatore responsabile della Galleria d'Arte Moderna di Milano, che ha coordinato il processo di valorizzazione e restituito l'edificio allo splendore originale. Oggi la GAM è un museo pubblico con tre collezioni riallestite, altrettanti spazi restaurati, un'intera ala dedicata a mostre temporanee, un bookshop, nuovi uffici e giardino all'inglese. Tutto ruota intorno al piano terreno liberato dalle opere, dando così al museo uno spazio dove accogliere e allestire e produrre mostre temporanee. Con questo assetto dal 2013 sono nate due collaborazioni che hanno contribuito a rilanciare la Villa definitivamente. La UBS Group, che nella loro rete ha già partnership con il Guggenheim a New York e la fondazione Beyeler a Basilea, hanno deciso di adottare la GAM, nella quale hanno potuto utilizzare per organizzare occasioni espositive e progetti di studio.

In un secondo momento dopo la mostra *"Year after Year"*, marzo-giugno 2014, è stato ristrutturato il secondo piano della villa, che accoglieva la Collezione Grassi, progettata da Ignazio Gardella, e oggetto di un restauro filologico curato dal figlio Jacopo; accorpandola collezione Vismara che è complementare alla Grassi per contenuti, e comprende opere di Matisse, Picasso, Modigliani, Carrà e Morandi. Con la scalata popolare della Vismara, il

secondo piano della GAM diventa la punta di diamante, avendo oltre una solidità scientifica ineguagliabile anche una presenza allestitiva spettacolare. al piano terreno vengono creati degli uffici in un area attigua alle sale per le esposizioni temporanee.



Figura 12 G.A.M. Wallpaper, Milano, 2015

Dal 2013 24 Ore Cultura è diventato co-produttore delle mostre. Producendo una programmazione coerente con le collezioni permanenti, la GAM ha scommesso sulla cultura, scegliendo di offrire al pubblico mostre che riaprissero il dibattito culturale su storie specifiche, e che ne incrociavano e sviluppavano i numeri delle opere in permanenza, esperimento riuscito con l'utilizzo delle opere di Alberto Giacometti e Medardo Rosso. Seguendo un filone di approfondimenti storici sulla Villa, voluto da il conservatore Zatti e dal suo collaboratore Alessandro Oldani, è nato il partenariato con Molteni&C, storica azienda del design made in Italy fondata da Giussano 80 anni fa. E nell'aprile del 2014, negli spazi di Gardella, si è inaugurata una mostra celebrativa dal titolo *"80!Molteni"*. Gli ambienti delle



Figura 13 GAM, 80!Molteni, Milano, 2014.

collezioni moderne e novecentesche della GAM evocano il design non solo per il progetto gardelliano, ma per quell'intensa idea di interno borghese data dalle lampade di Azucena, dagli arredi lignei, dai dettagli in lavagna negli infissi da cui scorgere Milano. Una scelta azzeccata quella di concedere gli spazi all'aristocrazia brianzola del legno; un'intuizione geniale quella di Molteni di essere per quasi ottanta giorni nella residenza più nobile del centro città anche se pubblica e accessibile. L'azienda ha scelto circa un centinaio di pezzi di arredo della propria collezione, poi ha incaricato Jasper Morrison di indicarne la metà e di allestire l'esposizione. Lo studio Cerri si è occupato del progetto grafico mentre una serie di supporti multimediali completano la fruizione di un patrimonio firmato da grandi designer e appartenente alle quattro aziende del gruppo: Molteni&C., Dada, Uniform e Citterio. Destano notevole curiosità gli esperimenti che si tingono di leggenda come quello con Werner Blaser, le collaborazioni seminali con Luca Meda e Aldo Rossi e i trucchi teatrali di Ron Gilad. Questo esperimento di coesione e collaborazione tra pubblico privato è un esempio di

eccellenza da portare avanti e da espandere, per far sviluppare e rinascere spazi espositivi, con grandi potenzialità, che per mancanza di fondi, vengono lasciati in un triste stato di abbandono e degrado.

4. Fondazione Morra, collezionisti d'arte a servizio della città

«Fin dalla fine degli anni Sessanta, ho profuso le mie energie per contribuire al cambiamento culturale della mia città, l'arte per me non è mai stata relegata ad una mera dimensione estetico-visiva, ma è coincisa con la vita; ed è stata per me ragione di vita... Sono stato precursore di correnti che solo in seguito si sono storicizzate, compagno di viaggio di artisti, poeti e drammaturghi successivamente riconosciuti a livello internazionale, ho sempre lavorato d'anticipo, secondo l'idea, di un'arte intesa non come un mezzo per il successo, per il mercato, ma per l'amore della ricerca, della conoscenza, dell'arte per l'arte»

Giuseppe Morra²⁰

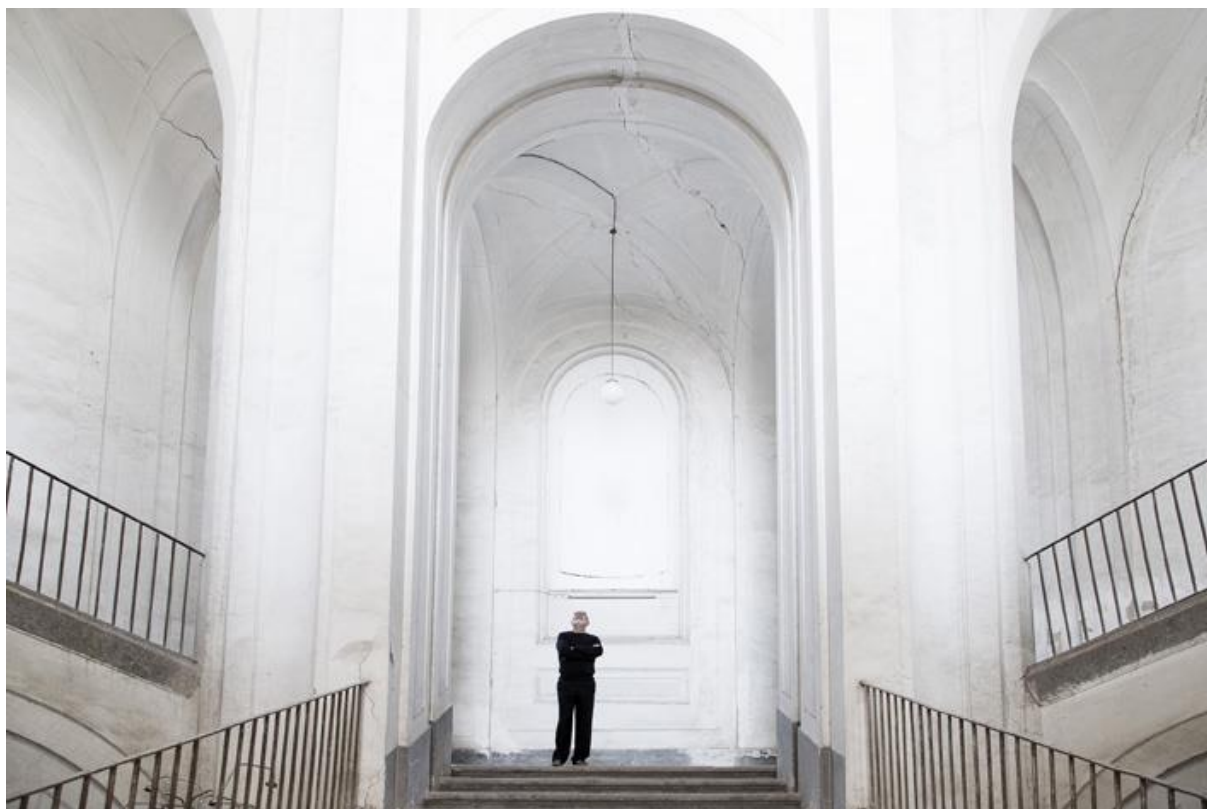


Figura 14 G.Morra, Scalone d'ingresso di Casa Morra

La Fondazione Morra Istituto di Scienze delle Comunicazioni Visive nasce nel 1992 per volontà di Giuseppe Morra dall'attività quasi trentennale della galleria Studio Morra in Via Calabritto a Napoli e con lo scopo di promuovere la ricerca, la realizzazione e la divulgazione della cultura delle comunicazioni visive. La Fondazione Morra è costituita da un Centro di Documentazione, ricerca e formazione perseguito attraverso l'implementazione informatica di

²⁰ <http://www.fondazionemorra.org/>

testi, immagini ed eventi a partire dalla metà del XX secolo per la sistemazione del “discorso” sulle arti visive e la diffusione delle esperienze; dal Dipartimento per il Cinema Sperimentale Indipendente e dal Centro per le Arti Performative e Multimediali per incoraggiare il dialogo tra la tecnologia e le arti. Lo Studio Morra costituisce la storia della Fondazione Morra. Sin dal 1974 la Galleria che diventerà Fondazione concentra il proprio interesse verso le neo-avanguardie degli anni settanta, in particolare è tra le prime in Italia a proporre gli artisti dell’Azionismo Viennese e della Body Art. Negli spazi espositivi si avvicinano artisti come Hermann Nitsch, Gunter Brus, Urs Luthi, Gina Pane, Joe Jones, Marina Abramovic, Bob Watts e Peter Kubelka. Nei primi anni ottanta seguono le esposizioni dedicate al gruppo Fluxus, che intende l’arte fuori dalle strutture come opera di intervento nel presente, nello spazio reale. In Fluxus il momento artistico è un evento che ingloba in sé tutte le discipline e gli stili, per cui il tempo dell’arte diviene quello della vita, in cui ogni oggetto, ogni gesto, proveniente da qualunque area, può varcare la soglia dell’arte. Fluxus vuole salvaguardare arte e vita senza sopraffare nessuno dei due termini. Nella seconda metà degli anni ottanta l’attività dello Studio è dedicata principalmente alla Poesia Visiva; grazie alle numerose mostre e alla presenza dei più significativi poeti visivi come Carrega, Luca, Martini, Miccini, Pignotti, Chopin; lo Studio si pone come uno dei centri più importanti di poesia visiva in Italia. La poesia visiva assume le comunicazioni di massa come proprio oggetto di indagine e nello stesso tempo come proprio strumento di espressione.

Si vuole uscire da un modello di letteratura limitato alla parola ed invece esprimersi in un linguaggio iconico, così come i mass media utilizzano il linguaggio dei logo. La poesia visiva utilizza materiali linguistici diversi, provenienti dagli attuali mezzi di comunicazione, come la fotografia, il fumetto o il francobollo.

Il poeta visivo non cerca i propri segni nel vocabolario, ma li crea traendoli dal mondo in cui vive. Negli anni novanta si snodano anche una serie di mostre dedicate ad artisti e



Figura 15 Casa Morra, Archivio opere

tendenze di forte attualità; ricordiamo tra le altre “Sculpture nella città” di Bruno Munari nel 1990 con una selezione di grandi sculture in metallo esposte sul lungomare di Napoli, la mostra ha l’obiettivo di coinvolgere più direttamente il cittadino nell’arte; le sculture diventano segnali per la fantasia, con lo scopo di incuriosire lo spettatore stimolando la sua immaginazione.

La fondazione Morra il 28 ottobre 2016 si allarga ancora di più e vicino al Museo Nitsch, Inaugura Casa Morra nello storico Palazzo Cassano Ayerbo D’Aragona, un complesso settecentesco ubicato alla Salita San Raffaele, di 4.200 mq, che è stato pia piano ristrutturato e trasformato in casa d’arte tramite le oltre 2000 opere che la fondazione Morra possiede; il quale vuole creare uno spazio espositivo non fine a sé stesso, ma che mira a dar vita a un luogo di fermento culturale attraverso la promozione delle opere d’arte, percorsi tematici e



Figura 16 Casa Morra

iniziative dedicate ai singoli artisti: una collezione unica disposta come un Gioco dell'Oca, mostre, residenze ed eventi:

«È un'opera che facciamo per tutta la città, non per pochi addetti ai lavori»

Giuseppe Morra

Un progetto che sin da subito si rivela avveniristico, con l'obiettivo di dare vita ad un archivio d'arte contemporanea, e una programmazione che da qui a 100 anni metterà in scena mostre regolate grazie a inconsueti meccanismi.

Oltre tutto dando vita in un quartiere come Materdei a un movimento di riqualificazione sociale che Morra con Pasquale Persico, Nicoletta Ricciardelli e Francesco Coppola, chiamano Quartiere dell'Arte, che tramite l'espansione della stessa fondazione, e quindi sia nei due musei, ma anche nelle zone limitrofe creare e organizzare eventi, concerti e mostre che facciano in modo di sviluppare sia culturalmente che socialmente il background culturale della zona.

CAPITOLO SECONDO

MUSEO DIFFUSO, ORIGINI ED EVOLUZIONI

La definizione di museo diffuso viene coniata da Fredi Drugman, architetto e professore di Composizione architettonica e Museografia, il quale sosteneva la necessità di recuperare, valorizzare e "*far parlare*" gli oggetti, i luoghi che sono stati teatro di vicende storiche e fatti intimamente legati al territorio. Talvolta il passare del tempo, il sovrapporsi di avvenimenti successivi, l'aver trasformato o convertito un luogo ad altre funzioni ne "*ricopre*" la memoria e la storia. Oppure, semplicemente, i luoghi vengono talvolta vissuti senza la consapevolezza o la conoscenza di ciò che è accaduto prima del nostro passaggio. Riscoprire questi luoghi significa anche ritrovare il senso profondo della storia di cui sono portatori.

Nel nostro paese si potrebbe parlare di "*museo diffuso*" che non conosce confini, siamo circondati di chiese, palazzi, piazze spettacolari, paesaggi mozzafiato, dietro ad ogni angolo e quasi in tutte le città c'è arte; Il carattere distintivo dell'Italia è proprio questo. Per vedere il Pontormo più bello del mondo, non si deve andare agli Uffizi, dove ci si aspetterebbe di trovarlo, ma nella chiesa di Santa Felicità a Firenze, a 300 metri dallo stesso museo. Il Tiziano più bello si trova nella Basilica dei Frari, non all'Accademia di Venezia. Per capire Crivelli e Lorenzo Lotto, bisogna girare per le parrocchie della bergamasca e delle Marche. La bellezza storica e artistica è pervasiva, entra in ogni piega del territorio, occupa ogni strada della città. Il museo da noi fuoriesce dai suoi confini, è dappertutto. Questa caratteristica ci rende unici e invidiati nel mondo.

Questo richiede ai politici, agli urbanisti e agli architetti, sensibilità speciali, rare da trovare

La tendenza di fare uscire le opere fuori dalle proprie mura, andando a trasformare l'intera città in un museo. Sviluppando un'attenzione al "*locale*", invitando le comunità locali a tutelare e valorizzare il territorio in cui risiedono; facendo divenire anche gli edifici il loro contenuto e la loro storia, una componente del patrimonio culturale complessivo,



Figura 17 Esempi di Museo Diffuso

rapportandosi con tutti gli altri beni culturali, in pratica formando una vera e propria rete di connessioni. Questa trasformazione avviene creando due parchi museali, con dei centri visita, che mediano l'accesso tra il pubblico e l'accesso al patrimonio, oppure con l'allestimento di parchi archeologico-storici, dove si ricostruiscono strutture e atmosfere dell'epoca, o rinunciando a ricreare suggestioni di un lontano passato, per trasmettere emozioni mediante la creazioni di percorsi alla ricerca delle tracce lasciate sul territorio dall'evolversi degli eventi, invitando il visitatore a scovarli e a interpretarli.

Nel processo del museo che esce da se stesso ha molta importanza il tipo di rapporto che esso instaura con lo spazio urbano, in relazione stretta anche con il rapporto che si va ad istituire tra ciò che si espone e la città stessa: attraverso questa ricerca, spesso, si arriva ad una vera e propria mescolanza di spazi tra la città ed il museo.

1. Chambres d'amis

L'innovativa e particolare mostra d'arte organizzata da Jan Hoet a Gant in Belgio nel 1986, intitolata "*Chambres d'amis*" o letteralmente Stanze di amici, è un'esposizione sviluppata in 58 tra case e appartamenti, di normali cittadini di Gant, che hanno offerto le loro case per questo (all'epoca) innovativo esperimento, che per la prima volta sposta le opere d'arte dall'universo pubblico ma chiuso nelle stanze del museo, portandola all'interno di case private. Spostando la struttura espositiva dalle chiuse e rigide sale espositive oltrepassando il limite, col suo progetto J. Hoet crea un vero e proprio movimento di provocazione verso lo spazio museale, che fino ad allora era visto come un contenitore intoccabile e inviolabile di opere d'arte.

Uno degli aspetti più interessanti di questo progetto è "*l'esperimento*" che gli artisti sono chiamati a affrontare dovendosi confrontare e conformare alle case e alle esigenze dei proprietari. Gli artisti quindi si trovano a dover creare e conformare le proprie opere d'arte in degli ambienti, che ovviamente erano già conformati e arredati, e quindi i proprietari degli immobili hanno imposto agli artisti dei limiti, la difficoltà quindi per gli artisti è stata creare tenendo conto dei limiti qualcosa che poteva essere identificato come arte. Oltre tutto dovendo lavorare in ambienti domestici poteva capitare che l'artista veniva interrotto nel suo processo creativo dalle faccende domestiche giornaliere che si avvicendavano nella casa, allontanandosi dalla quiete e dalla solitudine del suo studio, diventando avvolte talmente intimo con i proprietari delle abitazioni quasi fondendosi con la vita privata della famiglia che li ospitava.

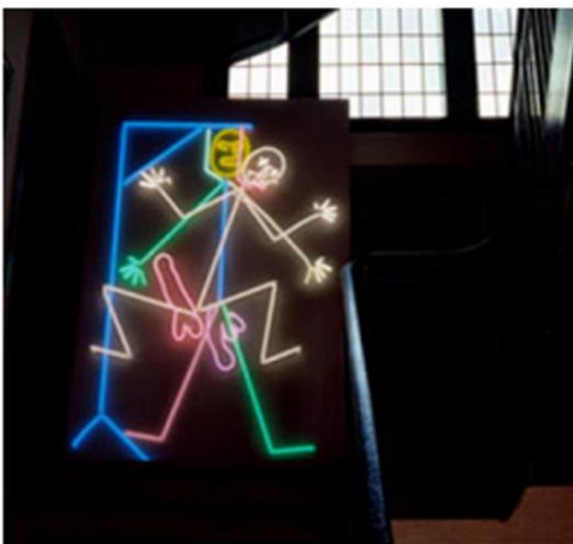
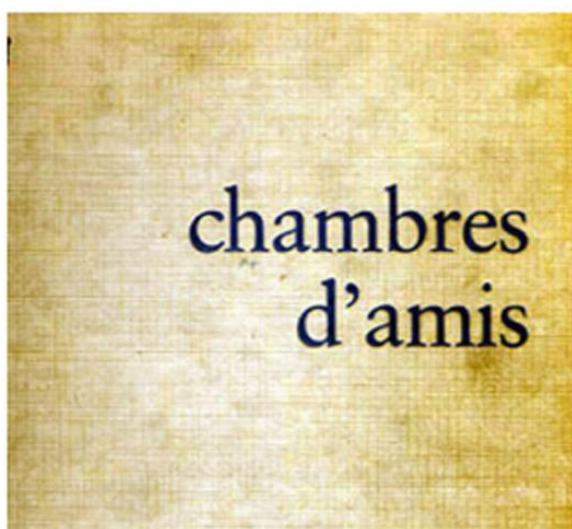


Figura 18 Alcune stanze espositive create durante l'esposizione Chambre d'amis

È qui che si fa la paradossale scoperta, vedendo che sia per l'artista che per il visitatore le rigide regole del museo lo rendono più comodo, con tutte le sue regole e le sue limitazioni, rende più scontato dove aspettarsi l'arte e dove no, anche prima di entrarci veramente a contatto.

La mostra articolata quindi tra spazi museali tradizionali, e abitazioni private, porta i visitatori a muoversi per le vie della città, creando un sistema di connessioni tra edifici pubblici e privati. Uscendo quindi dai corridoi del museo e potendosi liberamente muoversi tra le strade della città, viene a mutare il concetto stesso di percorso museale; qui il percorso viene affidato alle dinamiche e ai contrattempi che si avvicinano nel mondo reale, disordinato e irrazionale, che permette nel girare nei vicoli della città, di scoprirne nuovi luoghi, e vederla da diversi punti di vista; ma soprattutto dando al libero arbitrio un posto d'onore nella fruizione della mostra. Ed è proprio questa libertà da parte del visitatore uno dei punti vincenti di "*Chambres d'Amis*", ossia la possibilità di scoprire nuovi aspetti della città, a volte celati: una città-museo in cui il lavoro dei curatori della mostra veniva ridotto al minimo, cioè alla connessione dei vari siti (appartamenti e case) da visitare tramite dei percorsi, e brevi informazioni sulle opere esposte. Al contrario al visitatore era affidato il compito di interagire e fondersi con la mostra stessa diventando, così come i proprietari, i cittadini e gli artisti stessi, parte integrante dell'esposizione; tutto ciò per far avere il più grande successo all'esposizione d'arte. L'innovazione è anche nella scansione del tempo dedicato alla contemplazione dell'opera d'arte, che ora viene scandito dal visitatore e non più affidato alla struttura classica del percorso museale. Modificando così il rapporto tra opera d'arte e visitatore, cambiando anche l'equilibrio tra arte privata, ambiente privato e spazio pubblico.

Quindi col senno di poi per J. Hoet il suo "*esperimento*" si può dire riuscitissimo, e diventa un modello per molte mostre itineranti che hanno caratterizzato il panorama artistico dell'ultimo decennio del Novecento, e che ancora oggi è di massima attualità.

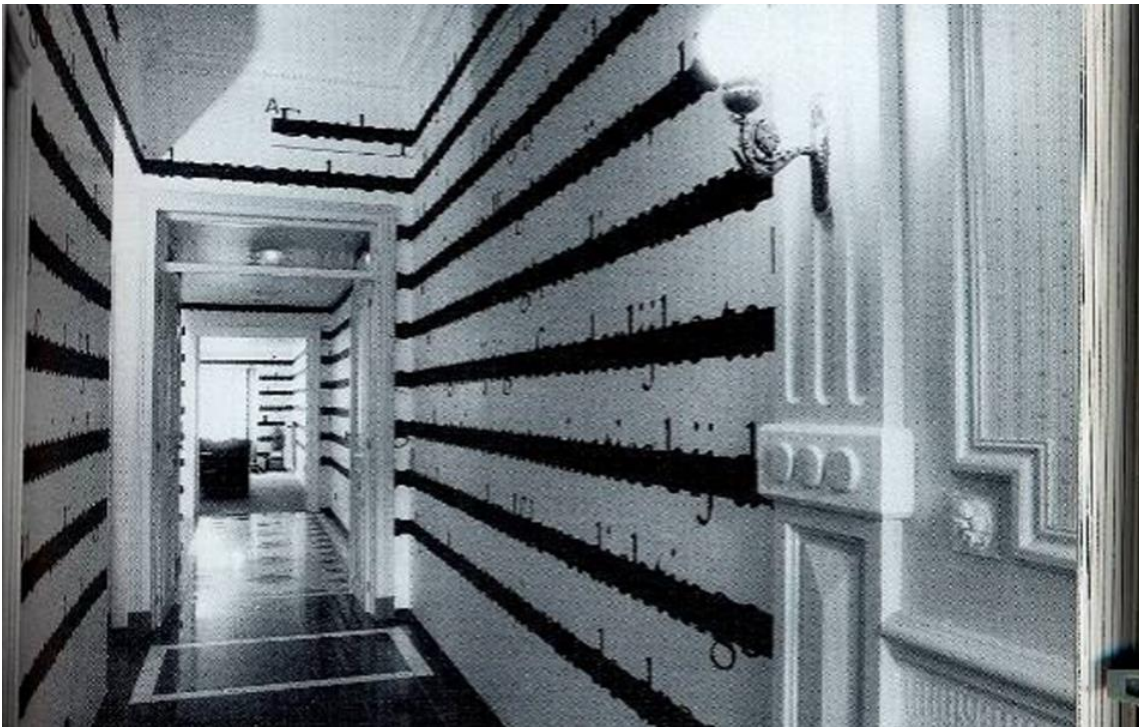


Figura 19 Chambres d'Amis, interior work by Joseph Kosuth, Ghent, 1986

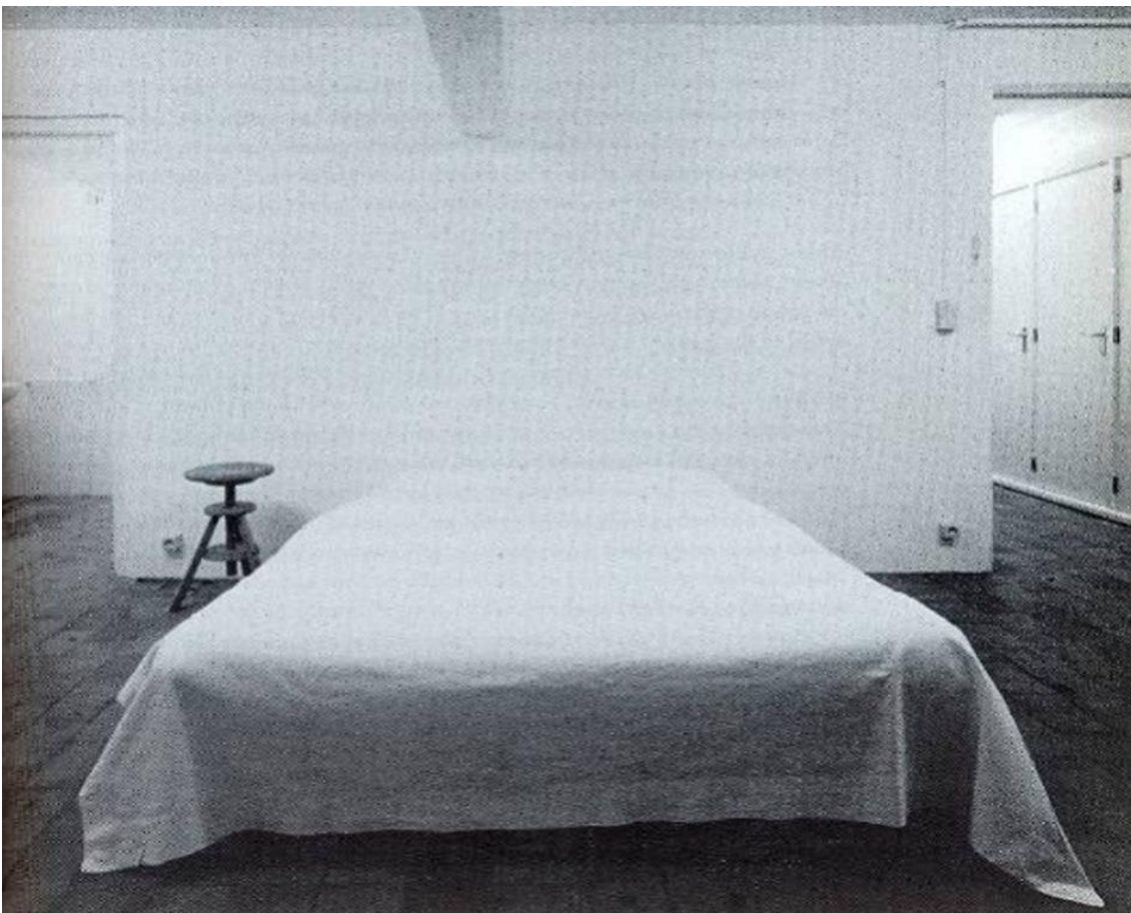


Figura 20Chambres d'Amis, installation by Daniel Buren, Ghent, 1986

2. L'arte di mettere in scena l'umanità

Il Musée de l'Homme di Parigi, progettato dallo studio BLP Brochet-Lajus-Pueyo, è il riferimento per le nuove tecniche espositive sperimentate per la nuova concezione di museo etnoantropologico, lontano ormai dall'idea di mostrare le stravaganze del folklore popolare.



Figura 21 Musée de l'Homme, ingresso, Parigi.

Fu lui a discostarsi dall'esotismo stravagante del folklore per ricomporre le collezioni secondo un duplice registro: quello del concetto trattato come oggetto museale e dell'oggetto esposto come idea sensibile, secondo un ordinamento sistematico basato da un lato sullo studio scientifico dalle collezioni e, dall'altro, sull'arte della messa in scena degli oggetti esposti come scarto tra cultura borghese e civiltà contadine. Fu una nuova sensibilità. Da allora nulla è come prima, non trattandosi più semplicemente di esporre cultura più o meno "alta", magari accumulando reperti disposti in modo quasi casuale come tipica espressione

muscolare di prede colonialiste, ma di fare dell'istituzione museale un luogo dalle complesse inclinazioni didattiche: museo-laboratorio, conservatorio, scuola, luogo di partecipazione del nostro tempo. Diventano questi capisaldi di questo tipo di museologia contemporanea, di cui il Musée de l'Homme di Parigi, precursore nel impostarsi come insieme di spazi disciplinari e di dibattito, laboratorio di ricerca e agorà pubblica, è stato esempio per la lezione dello stesso Georges-Henri Rivière. Ed è proprio il Musée de l'Homme che, oggi vuole rinnovare quella lezione così attuale nel lavoro dello studio BLP Brochet-Lajus-Pueyo, progettista del suo nuovo assetto; «in un luogo pensato per l'apprendimento è indispensabile poter sognare, trascorrere del tempo e prendersi il proprio tempo, lavorare e distrarsi». Oliver Brochet preannuncia così la volontà pedagogica dell'allestimento museale volto allo stesso tempo a disvelare i caratteri della struttura architettonica del Palais de Chaillot in relazione all'idea originaria di questo museo come insieme articolato di molteplici approcci alla scoperta e alla conoscenza.

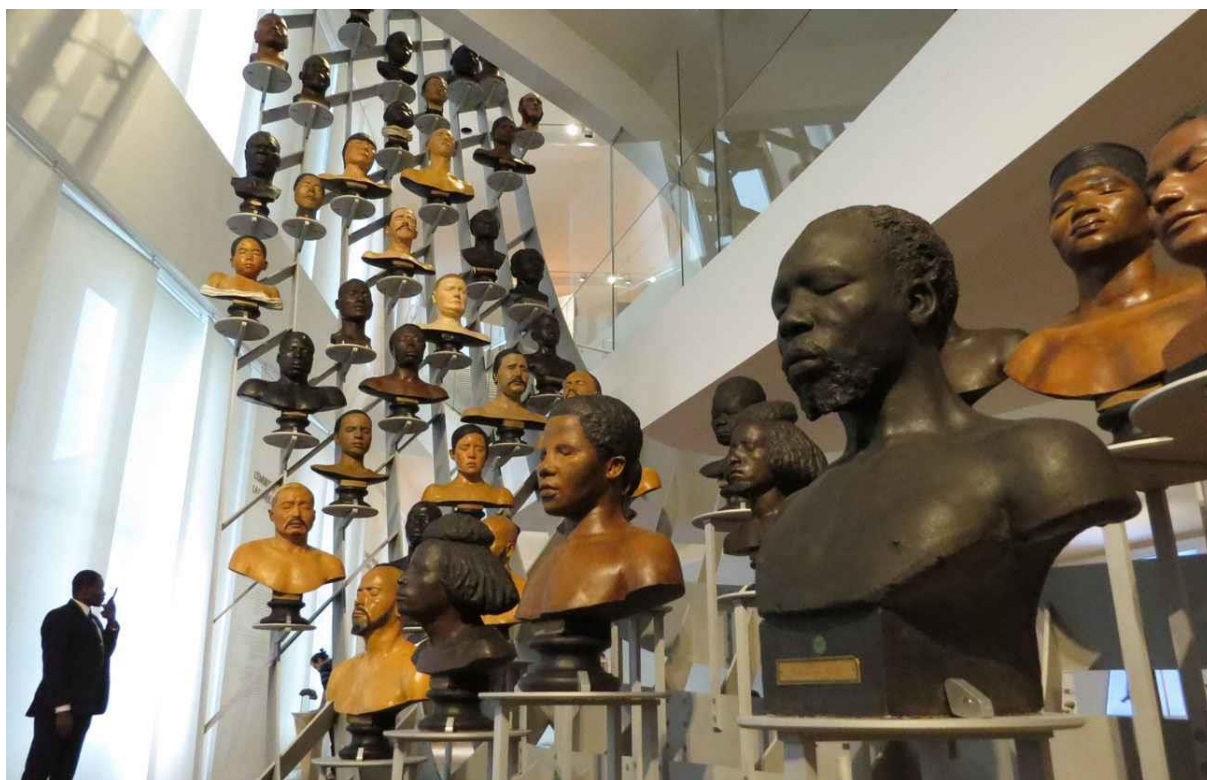


Figura 22 Musée de l'Homme, *Galerie de l'homme*, Parigi.

Per Rivière lo spostamento dell'oggetto, molto più carico di significato della scrittura e dell'iconografia, è il mezzo per ritrovare il senso e la sistemazione delle culture popolari, vicine alla terra e al lavoro manuale. Rivière colloca delle vetrine nelle quali espone gli oggetti appesi a dei sottilissimi fili trasparenti di nylon, ponendo la vetrina come un diaframma fra l'osservatore e l'oggetto, usandole come dispositivo politico, in grado di far interrogare l'osservatore, ponendo in un limbo gli oggetti esposti, non sapendo più se sono rimasti tali, o sono diventati opere d'arte. Lo spazio frammentato delle stanze espositive, utilizza i con visivi per aprirsi man mano in un unico grande ambiente dove si aprono i salti di quota e la scala.

Rivière quindi da dei punti di riferimento in merito all'allestimento, ma dato la vastità del tema espositivo, e la sua continua sperimentazione, le tipologie di allestimento sono molteplici, oscillando tra una nuova centralità dell'oggetto al Musée du Quai Branly di Parigi, la critica e il decostruttivismo delle discipline portata avanti dal MEN, Musée d'Ethnographie a Neuchatel, le esperienze percettive dei musei canadesi, l'idea del museo-centro di ricerca proposta dallo Smithsonian Arctic Studies Center o la trasposizione di una collezione d'arte in Museo delle culture a Lugano. Ma l'esposizione si apre a diverse opportunità. Il movimento dei corpi, nella libertà di trovare una propria sistemazione nel tempo e nello spazio, produce spazi fluidi e cangianti, con pochissimi oggetti iscritti in ambienti multimediali. In tutto questo i depositi, come sosteneva il museografo Fredi Drugman, sono il nocciolo del percorso, spina dorsale da cui si dirama la scoperta, la risonanza, la meraviglia come un albero a crescita illimitata. Come il MAS di Anversa, dove l'itinerario si sviluppa secondo una doppia spirale con il nucleo portante delle riserve museo-archivio e le ramificazioni delle mostre temporanee protese verso la città. È il museo che si mostra, e mostrandosi porta in superficie i conflitti intra-culturali trasponendoli sul piano dell'intra-soggettività: è su questo

piano che il visitatore, interrogato dagli oggetti da cui emanano altre presenze, è al centro, e attiva i molteplici significati di questa particolare e delicata “*specie di spazi*”.

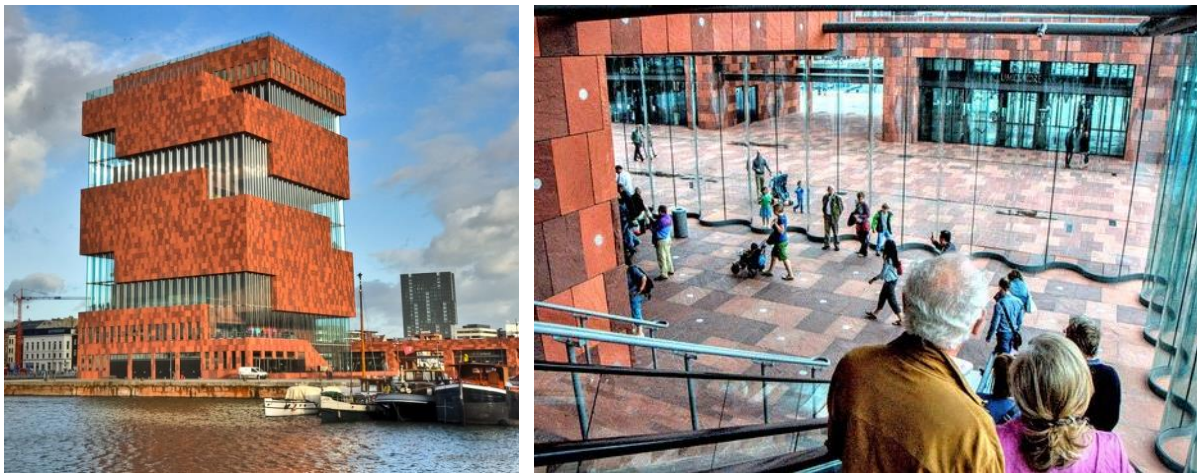


Figura 23 MAS Anversa

3. Il museo diffuso della città di Torino

Il direttore del Museo Diffuso della Resistenza, della Deportazione, della Guerra, dei Diritti e della Libertà della città di Torino, Guido Vaglio, nato nel 2003, come progetto di valorizzazione dei luoghi della memoria, afferma che «fin dall'inizio ci siamo posti il problema di come questi temi potessero essere affrontati oggi con linguaggi che fossero in grado di parlare e comunicare con le giovani generazioni». La forma del museo diffuso si espande in modo "*non tradizionale*", con un allestimento permanente composto di pochissimi oggetti e tutto basato su testimonianze, filmati, documenti riprodotti in uno spazio interattivo, ed una serie punti di interesse, sparsi nella città, che i visitatori possono riscoprire costruendosi percorsi personalizzati per rivivere quei fatti e quella storia. «Non le nascondo che la nostra scelta ha creato un po' di sconcerto. Il progetto del museo è nato sul finire degli anni Novanta su impulso delle associazioni della resistenza e della deportazione che, nel fare questa proposta, avevano in mente un modello di museo molto più tradizionale. La scelta di questo tipo di allestimento interattivo praticamente senza oggetti ha creato un po' di sconcerto. Per contro nei confronti delle giovani generazioni questo tipo di linguaggio è stato molto gradito e immediatamente recepito». Quindi Palazzi signorili, Castelli, chiese, piazze, sono interconnesse secondo un percorso reale e virtuale, unendo tra loro, luoghi storici della città, e dei suoi dintorni, in un percorso museale ideale. Questa iniziativa è stata organizzata in occasione dei 150anni dell'Unità d'Italia.

Il tema del museo della città, è da sempre un tema difficile, Museo Torino si presenta come un museo nuovo. Il coordinatore dei servizi museali della città e anima del progetto nato nel 2009, Daniele Lupo Jalla, afferma che Museo Torino «È un modello di museo virtuale e reale allo stesso tempo unico nel panorama italiano, ma anche in quello europeo». Si presenta come il primo prototipo di museo diffuso fatto di musei: dall'Egizio alla Galleria d'arte moderna, da Palazzo Reale al Museo delle Ferrovie, di accademie, di chiese, di piazze, di giardini e di tutti

quei luoghi in cui sono custodite le testimonianze di Torino, antiche e moderne che siano: la lapide dedicata a Niccolò Tommaseo come l'installazione di Giulio Paolini, la Torre della Consolata come il Grattacielo della Rai, Porta Palatina come la Basilica paleocristiana di San Giovanni, il Parco del Valentino come il busto di Luigi Kossuth. Il Museo Torino, si presenta quindi come un museo esteso a tutta la città, quasi un luogo virtuale, per ammirarlo nella sua totalità è necessario utilizzare i moderni mezzi tecnologici, quindi al sito www.museotorino.it, sviluppato utilizzando tecnologie e piattaforme di ultima generazione (il Web 3.0 e il database di nuova generazione GraphDB), sarà affidato il compito di conservare e comunicare la conoscenza della città reale; che essendo viva e in continua evoluzione, ha bisogno di uno strumento multimediale e facilmente aggiornabile per stare al passo con lei. Sul sito si potranno così scoprire tutte le informazioni sui luoghi di interesse con tanto di breve cartellino identificativo e relativi apparati. Proprio come in un museo. Cliccando, ad esempio, su Mole Antonelliana compare una scheda che recita: «Progettata nel 1862 dall'ingegnere Alessandro Antonelli, doveva essere la sinagoga torinese, ma dopo i contrasti sorti con la committenza, l'edificio fu portato a termine dal Comune diventando la sede del Museo nazionale del Risorgimento italiano e dal 2000 quella del Museo nazionale del cinema» il tutto corredato da foto e link. Il sito oltretutto vuole essere un contenitore infinito di informazioni, troviamo anche un biblioteca e una mediateca da consultare, tramite lo Smart-Phon si può esplorare la Torino meno nota, magari quella Medievale o Barocca. Mette a disposizione una cartina sempre aggiornata della città, mette a disposizione un album di foto d'autore scattate da dieci noti fotografi torinesi, e un video di 25 minuti che ripercorre la visita della città, com'era e com'è, firmato da Alex Donadio, e in più sul sito si trova anche una rivista periodica online, sfogliabile e scaricabile, distribuita in versione cartacea presso istituzioni culturali, biblioteche e sedi dell'amministrazione pubblica. I numeri ordinari, pubblicati a cadenza quadrimestrale e organizzati per sezioni intorno al *“tema del numero”*, sono affiancati da *“speciali”* su temi specifici. Concepita come uno strumento di alta divulgazione, la Rivista si avvale del

contributo di un vasto numero di esperti, coinvolti di volta in volta in base al tema. Grazie alla sua veste grafica e a un linguaggio semplice e piano, si rivolge a un pubblico ampio, dagli studiosi alle scuole agli appassionati, cittadini o turisti.

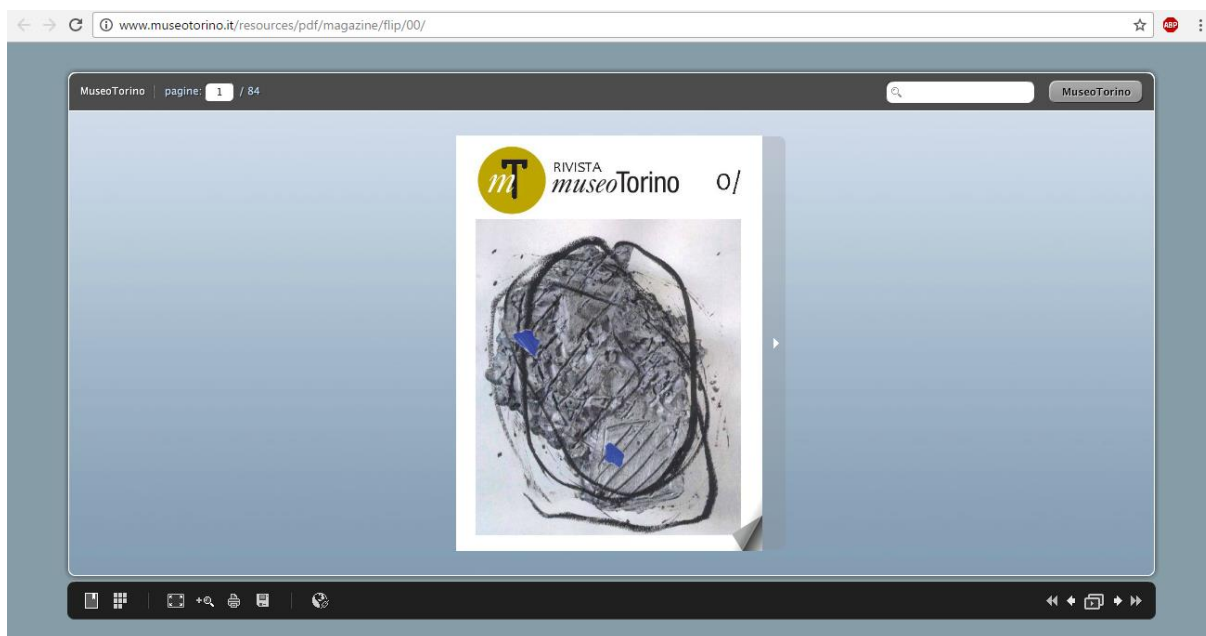


Figura 24 <http://www.museotorino.it/site/magazine>

La sfida più grande fatta è quella di affidare tutto questo patrimonio non solo alle istituzioni, Comune, Soprintendenze, Università oltre a sponsor privati come Compagnia di San Paolo, Iren Spa, Gtt, ma direttamente ai cittadini: il sito è in grado di gestire la creazione e la modifica dei contenuti, secondo la filosofia di Wikipedia: consentendo a tutti gli utenti di interagire aggiungendo informazioni, di aggiornarle ma anche di segnalare le eventuali imprecisioni.

Tramite questo sito in pratica, si possono avere tutte le informazioni e le news per una visita di Torino, le mostre temporanee, gli eventi culturali in giro per la città, si possono effettuare due tipi di ricerche o per parole chiave, o tramite i menù divisi per tipologie di argomenti. Diciamo che per i turisti, e non solo, è un modo abbastanza semplice di mettersi in comunicazione e informarsi su quello che la città può offrirgli.

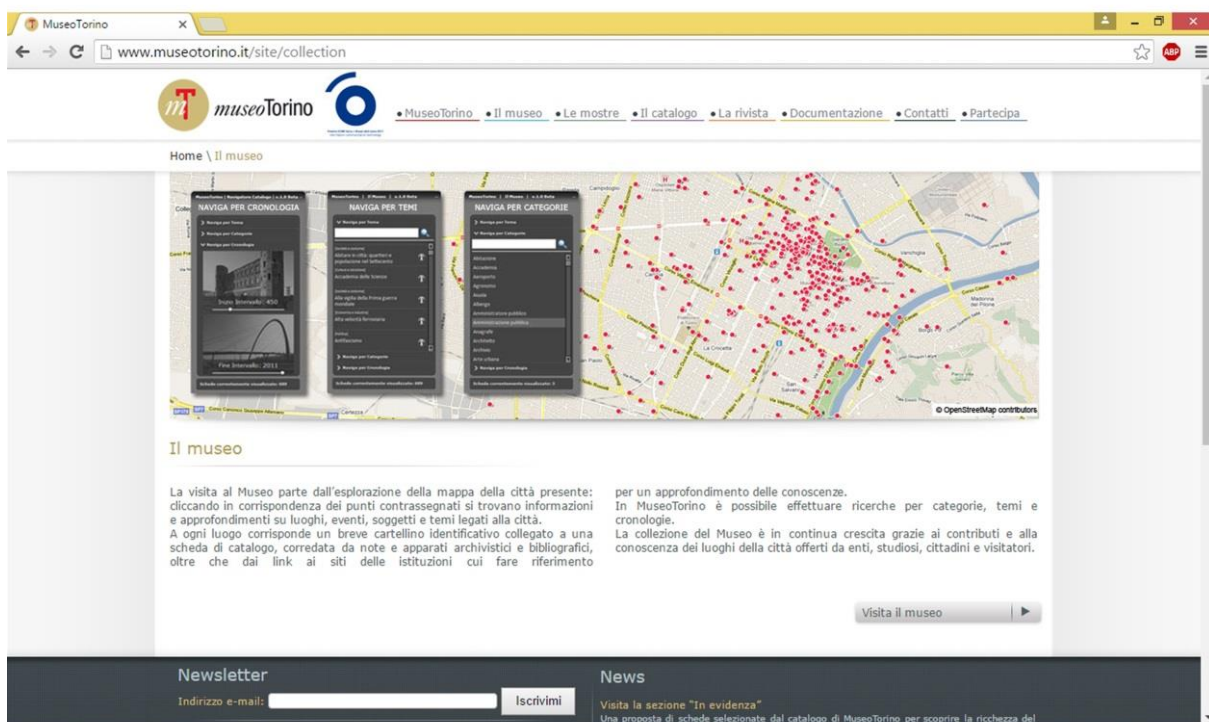
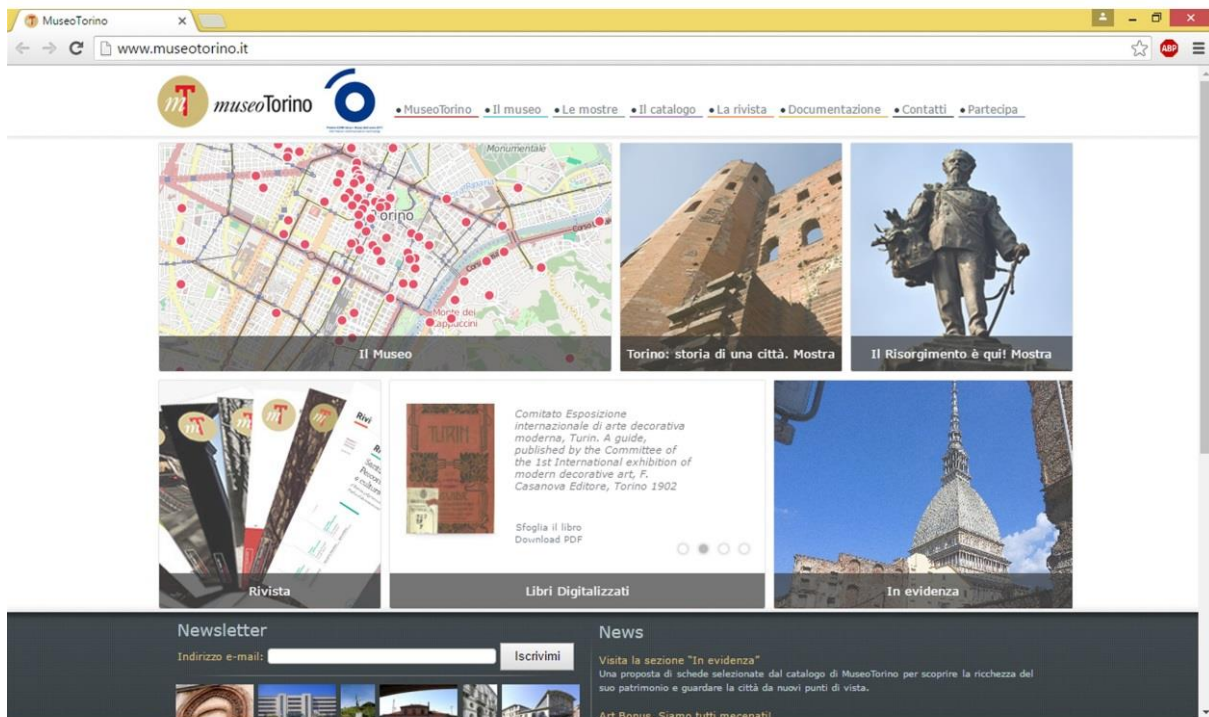


Figura 25 <http://www.museotorino.it/>

4. Le stazioni della metro dell'arte

«E' un modo più diretto per consentire alle persone di entrare in sintonia con l'arte contemporanea. Vogliamo contribuire ad abbattere una barriera psicologica tipica di molta gente abituata a pensare che l'Architettura contemporanea sia custodita in santuari inaccessibili»

Gae Aulenti



Figura 26 Mappa ANM 2010

A Napoli la metropolitana è un enorme museo diffuso che passa in rassegna l'arte internazionale degli ultimi cinquant'anni. È una rete molto ampia: quasi duecento opere distribuite su tredici stazioni.

L'amministrazione comunale è partita da prima a un'operazione di restyling, trasformando, le semplici e anonime stazioni della Metropolitana di Napoli, in vere e proprie stanze museali, luoghi affascinanti dove i cittadini possono entrare in contatto con l'arte contemporanea, mentre quotidianamente viaggiano sulla Metro.

Nascono così le “*Stazioni dell’Arte*” progetto che risale al 1995, all’epoca della costruzione della tratta Vanvitelli-Museo, quando si decise di affidare ad architetti e artisti di fama mondiale la progettazione delle varie stazioni. Il piano s’inseriva nell’ambito del progetto “*Gli Annali dell’Arte*”, coordinato da Achille Bonito Oliva, che prevedeva la collocazione di opere d’arte contemporanea negli spazi pubblici più frequentati del capoluogo partenopeo con lo scopo di combinare la fruizione del trasporto pubblico con l’esposizione degli utenti all’arte contemporanea e favorirne così la conoscenza e la diffusione.

Questa operazione interessa gli spazi interni della Linea 1 e della Linea 6, che accolgono più di 200 opere realizzate da 100 artisti contemporanei. Dal 2010 in poi l’operazione di restyling delle stazioni preesistenti, e di progettazione e per le stazioni in via di costruzione una vera e propria gara di progettazione tra Archi-Star. Facendo diventare le stazioni non solo un contenitore di opere bensì loro stesse Arte. Nel 2012, la stazione Toledo fu eletta dal quotidiano The Daily Telegraph come Stazione metro più bella d’Europa, strappando il primo posto alla fermata Komsomolskaya della metro di Mosca. Riconosciuta anche la bellezza della fermata di Materdei che si posizionò al 13 posto della classifica.

Secondo il filosofo Marc Augé, nel suo libro “*Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*”, i “*non-luoghi*” sono luoghi effimeri e di passaggio, spazi di circolazione, di consumo, di comunicazione. Sono aeroporti, stazioni, metropolitane, ipermercati, centri commerciali, fast-food, autostrade. Il “*non-luogo*” si definisce per contrasto rispetto al “*luogo antropologico*” che è caratterizzato dal legame sociale e da una storia collettiva. Mentre il luogo è identitario, relazionale e storico, è spazio+identità, il “*non-luogo*” al contrario è un’area dove le individualità si incrociano senza entrare in relazione. Quindi il “*non-luogo*” è spazio senza identità e per questo incentrato solamente sul presente, in quanto altamente rappresentativo della nostra epoca, espressione della precarietà assoluta, della

provvisorietà, del transito e del passaggio e di un individualismo solitario spinto verso un consumo ossessivo.

Le “*Stazioni dell’Arte*” ribaltano questa prospettiva. Quando infatti un “*non-luogo*” diventa spazio per l’arte e quindi di scambio e di relazione, può essere considerato un luogo. Naturalmente, oltre all’obiettivo di rendere familiare alla popolazione l’arte contemporanea, altro non meno importante scopo dell’iniziativa è la riqualificazione di vaste aree del tessuto urbano a rischio degrado. In ogni caso l’arte a Napoli si è impossessata del trasporto pubblico svuotandolo del suo ruolo marginale di passaggio ed elevandolo a luogo di incontro e a museo diffuso sotterraneo. Visitabile attraverso visite guidate del costo del semplice titolo di viaggio, organizzate stesso da ANM.

4.1 La Stazione Vanvitelli



Figura 27 Stazione Vanvitelli, Ingresso, Napoli

Progettata dall'architetto Napoletano Michele Capobianco, e aperta al pubblico nel 1993, si presentava al pubblico in linea con lo stile di tutte le altre fermate della Linea1. Tra il 2004 e il 2005 è stata interessata da un'operazione di restyling che ha man mano interessato tutto il resto della linea metropolitana esistente. L'operazione è stata curata dallo stesso Michele Capobianco, dal figlio Lorenzo con la consulenza artistica di Achille Bonito Oliva, sono stati rinnovati gli ampi spazi in modo da poter accogliere le opere d'arte di otto maestri contemporanei, che hanno creato delle opere appositamente per gli spazi a loro assegnatogli. Gli interni architettonici sono stati scanditi dall'uso attento dei colori, dal blu al giallo alle diverse tonalità di grigio. Nella parte superiore dell'ingresso troviamo l'ironica installazione di Giulio Paolini, un enorme masso che sembra infrangere il recinto trasparente nel quale è rinchiuso. Ai lati del piano atrio vi sono installate le lunghe strisce di immagini; una di Vettor Pisani, che rappresentano attraverso una enigmatica sintesi, una sequenza di immagini di

epoche e stili diversi. L'altra di Gabriele Basilico e Oliviero Barbieri, nella quale appaiono le fotografie delle architetture più caratteristiche della città di Napoli. Sulla semi volta blu notte che porta al piano inferiore si accende la scenografica spirale con la serie di Fibonacci in Neon azzurri di Mario Merz, che prosegue fino alla parate di fondo del piano ammezzato con una sequenza di animali preistorici su carta mozzarella, e numeri in neon azzurri che continuano la serie della spirale. Sulle parati laterali che accompagnano i tunnel di copertura delle lunghe scale mobili, ci sono due grandi stelle in acciaio di Gilberto Zorio.



Figura 28 Stazione Vanvitelli, Mosaico, di Isabella Ducrot, Napoli

Sul piano ammezzato all'incrocio tra la direzione Piscinola e la direzione Garibaldi vi sono collocati otto cilindri di Gregorio Botta intitolati *“bocche di luce”*, che vogliono essere un segnale di rallentamento, per guardare al loro interno, nel percorso frenetico della stazione. Al piano banchina infine ci sono i due grandi mosaici coloratissimi di Isabella Ducrot.

Nel restyling della stazione è chiaro come le opere d'arte che sono state inserite sono state commissionate agli artisti, specificamente per i luoghi dove sono state collocate, e lì si sono innestate, quindi, un po' come accadeva nella chiese con le pale d'altare, le opere si innestano perfettamente perché sono state ideate dagli artisti per quei luoghi specifici dove poi sono state istallate.

4.2 La Stazione Salvator Rosa



Figura 29 Stazione Salvator Rosa, Napoli

Progettata dall'Atelier Mendini, la stazione si presenta come un esempio di architettura moderna unico nel suo genere, uno dei capolavori della metropolitana di Napoli. La stazione è caratterizzata da due uscite: una a monte inaugurata nell'aprile

del 2001, e una a valle, nell'incrocio tra via

Girolamo Santacroce e via Salvator Rosa, inaugurata nel dicembre del 2002. L'uscita a monte, caratterizzata da un grande edificio a croce latina, rivestito da marmi, sovrastato nel punto centrale dell'abside da un grande pinnacolo di vetro azzurro e caratterizzato lungo le pareti laterali da alte finestre con vetri colorati, che fanno entrare la luce nell'ingresso di questa imponente stazione che a prima vista sembra quasi una chiesa. Da questo ingresso si imboucano le lunghe scale che portano ai binari sottoposti a più di 50 metri di profondità. All'interno della stazione sono presenti le opere di Enzo Cucchi, Luca Castellano, Raffaella Nappo, Fulvia Mendini, e le installazioni di Perino e Vele e di Anna Sargenti.



Figura 30 Stazione Salvator Rosa, "500", Perino e Vele



Alessandro Mendini, Schizzo stazione Salvator Rosa, Napoli

Figura 31 Stazione Salvator Rosa, Schizzi di Studio

Ma in questo progetto più che le opere poste all'interno della stazione, è interessante vedere come i progettisti si sono adoperati, per rivalutare un'area prima di allora caratterizzata da una architettura simbolo di una forte speculazione edilizia, quindi si è pensato di recuperare non solo tutti i giardini che circondavano l'area, ma anche restaurare i ruderi di un ponte di epoca Romana, e una piccola cappella ottocentesca che è stata adibita a sala espositiva che ospita dei mosaici e delle sculture, che si trovavano nella zona adiacente alla stazione. Utilizzando le opere coloratissime di Mimmo e Salvatore Paladino,

sculture di Barisani, Dalisi, Longobardi, Mocika e Perez, hanno allestito un divertente parco giochi che ricorda un po' il Centre Pompidou. Opere particolari per non dire bizzarre si incontrano in tutti gli angoli del giardino. Da questa uscita a monte è possibile arrivare fin bei



Figura 32 Stazione Salvator Rosa , Parco giochi

pressi di piazza Leonardo tramite una lunga scala mobile rivestita con lamiere metalliche, ampliando in maniera esponenziale il bacino di utenza della fermata.

Per completare l'operazione di recupero dell'area, il progetto si è ampliato anche agli edifici che di affacciano sulla stazione, realizzando sulle facciate di questi brutti palazzoni degli anni 70', mosaici, installazioni artistiche, colorandoli,

insomma cercando di abbellire il più possibile, gli autori di



Figura 33 Stazione Salvator Rosa, Uscita a valle

questi interventi sono: Gianni Pisani, Mimmo Rotella, Ernesto Tatafiore, Renato Barisani, Mimmo Paladino.

L'uscita a valle, è più comoda per il minor

dislivello tra strada e binari e più centrale,

essendo anche nelle vicinanze di un grosso

plesso scolastico, anche qui come a monte è chiaro l'intento di voler espandere la riqualificazione in tutta l'area circostante; partendo dalla rotonda dell'incrocio delle strade con l'istallazione al centro della rotatoria diventata un grande vaso rivestito da un mosaico



Figura 34 Stazione Salvator Rosa, Edifici Riqualificati



Figura 35 Stazione Salvator Rosa, Pulcinella

dorato, fino ancora ai palazzi di via salvator rosa decorati da Mimmo Paladino, dietro alle scale d'accesso alla metropolitana sempre interessate da uno spettacolare mosaico, vi è un'altra aiuola maiolicata, decorata con un Simpatico Pulcinella.

In questo caso il progettista vuole risolvere tutte le problematiche della zona col suo progetto a partire dal degrado urbano in cui l'area verteva prima della costruzione della metropolitana. Quindi innesta nuove architetture, risolvendo anche la differenza di quota nella quale si innesta la fermata, per migliorare l'aspetto dell'area sulle facciate dei palazzi esistenti commissiona delle vere e proprie opere d'arte, mentre la chiesa e le mura antiche esistente vengo inglobate nel progetto restaurandole e dandogli nuova luce e visibilità.

4.3 La Stazione Dante

Il progetto della Stazione di Piazza Dante è stata curata dall'architetto italiano di fama internazionale Gae Aulenti. Lei ha curato la sistemazione della piazza in una maniera impeccabile, con una pavimentazione di pietra etnea, ha riportato in vita l'originale disegno di Luigi Vanvitelli, all'interno del quale si inseriscono con un garbo e un'eleganza le pensiline d'accesso interamente vetrate della metropolitana, un intervento volutamente molto essenziale, pensato appositamente per non incidere sulla perfetta simmetria della piazza settecentesca.

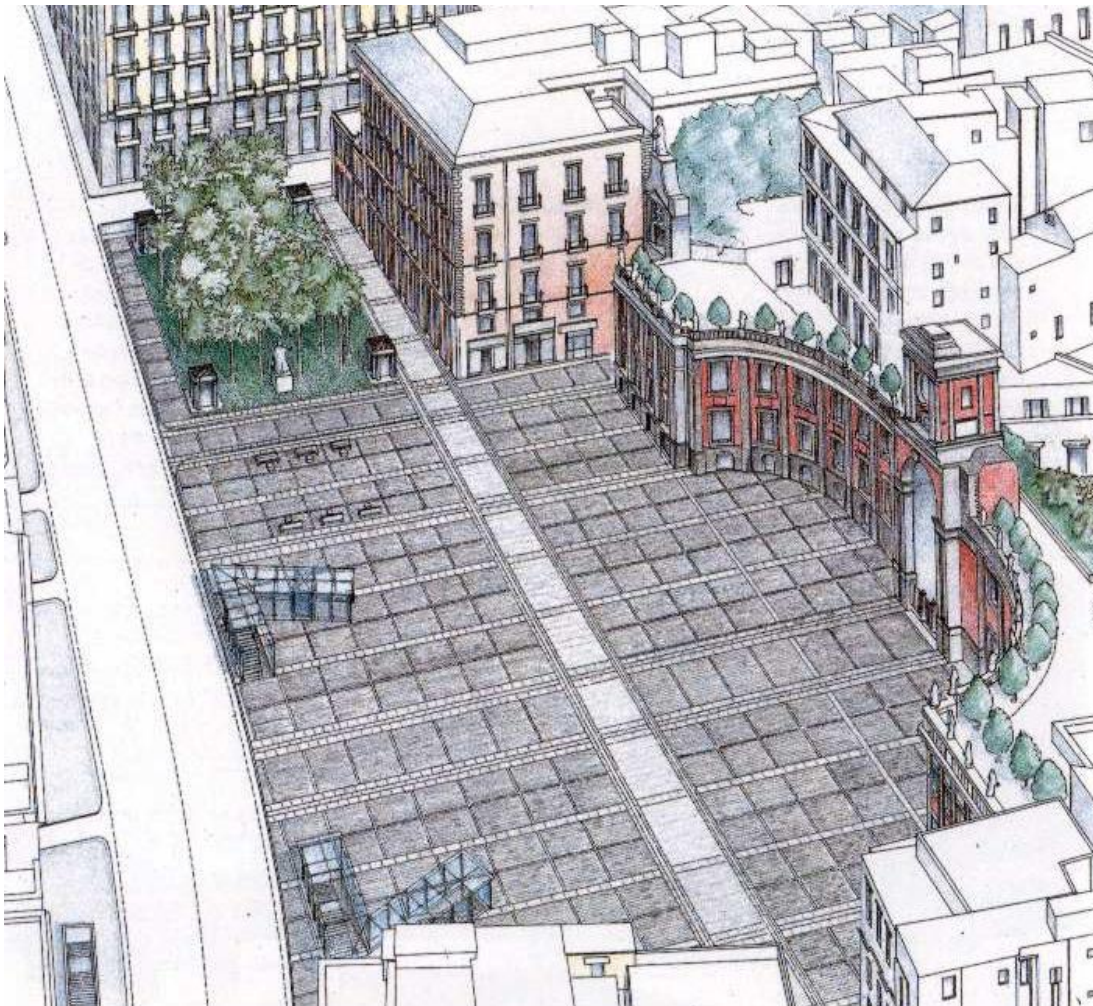


Figura 36 Stazione Dante, Grafici di Progetto, Gae Aulenti



Figura 39 Stazione Dante, "queste cose visibili", Joseph Kosuth

Lo stupore arriva invece appena si finisce di scendere la prima rampa di scale, qui si entra in una vera e propria stazione museo, partendo al piano atrio con un'intera parete ricoperta dall'opera di Joseph Kosuth, una scritta fatta con neon, sul quale c'è una citazione di Dante



Figura 37 Stazione Dante, "intermediterraneo" M. Pistoletto



Figura 38 Stazione Dante, opera di Jannis Kounellis

Alighieri dall'opera "*Queste cose visibili*".

Scendendo più giù verso i binari si prendono le scale mobili dove si possono vedere un collage di specchi opera di Michelangelo Pistoletto "*Intermediterraneo*", dove frammentata tra i vetri, e l'incrocio di linee

rosse e nere, serve un po' di tempo per riconoscere la propria immagine, e ancor di più per capire che quelle linee colorate disegnano il Mediterraneo. Scendendo ancora si trova l'opera di Jannis Kounellis dove nella parete sono statti bullonati pezzi

di rotaia sotto cui sono stati incastrati cappotti, scarpe e cappelli, l'opera vuole simboleggiare il continuo fluire dei passeggeri nella stazione ognuno col proprio bagaglio ricco di storie.



Figura 40 Stazione Dante, "Universo senza bombe, regno dei fiori, 7 angeli rossi", N. De Maria

All'ultimo pianerottolo prima dei binari vi è un gigantesco mosaico pieno di colori di Nicola De Maria intitolato "*Universo senza bombe, regno dei fiori. 7 angeli rossi*".

Questo è uno dei migliori esempi di fusione tra antico e nuovo, dove la stazione si inserisce in un tessuto urbano già ben radicato con un segno di grande eleganza, gli ingressi della metropolitana quasi invisibili non alterano minimamente il disegno della storica e monumentale piazza, non coprono nè tolgono importanza all'edificio ed alla statua che si trovano già nella piazza. Dentro la stazione si presenta come una vera e propria galleria d'arte dove le opere che sono state commissionate agli artisti si innestano perfettamente creando una vera e propria macchina dell'arte, dove il passeggero che transita nella stazione viene quasi completamente e inconsapevolmente inglobato.

4.4 La Stazione Museo



Figura 42 Stazione Museo, ingresso

Anche questa stazione è stata progettata da Gae Aulenti nel 1999, e inaugurata nel 2001, ubicata tra il Museo Archeologico Nazionale, e Piazza Cavour, è ispirata ai contenuti e all'eredità storica conservata nel museo. L'ingresso principale è formato da un padiglione in calcestruzzo vetro e

acciaio, dipinto in Rosso pompeiano, per accostarsi al colore esterno del MANN. All'interno della stazione sono presenti varie copie delle opere custodite nel museo come l'Ercole



Figura 41 Stazione Museo, "testa di cavallo"

Farnese, e la Testa di Cavallo ubicata all'ingresso che collega la piazza con le stazione. Nella stazione sono presenti anche diverse foto scattate da Mimmo Jodice; le foto con le loro grandi dimensioni, e per

come sono state allestite, danno l'impressione che i soggetti ritratti siano quasi vivi, confondendosi con i passeggeri, un effetto voluto dall'autore che risulta tanto inquietante quanto affascinante. Andando verso il raccordo con la Linea 2 della metropolitana, si



Figura 43 Stazione Museo, "Ercole"

incontrano i lavori dei migliori fotografi della scena campana tra cui Fabio Donato, Lucio Amelio, che con le loro opere ripercorrono la storia di Napoli dal dopoguerra al terremoto del 1980, dalle



Figura 44 Stazione Museo, Foto

rivolte sociali, fino all'illusione industriale di Bagnoli. La stazione Museo ospita anche un piccolo spazio espositivo dove sono conservati catalogati e raccolti, molti dei reperti trovati durante gli scavi della Linea metropolitana; questo continuo ritrovamento di reperti archeologici è uno dei principali motivi del rallentamento dei lavori di completamento dell'intera linea.



Figura 45 Stazione Museo, reperti archeologici

4.5 La Stazione Università

La stazione di piazza Borsa (chiamata Università vista la vicinanza a molte sedi sia della Federico II che dell'Orientale), è la prima fermata dell'ampliamento della linea che collega la stazione di Dante a Piazza Garibaldi. Progettata dall'architetto anglo-egiziano Kamir Rashid, è stata inaugurata nel marzo del 2011.



Figura 46 Stazione Università, rampa d'accesso



Figura 48 Stazione Università, piano atrio

reticolo neurale del cervello, e due grandi colonne nere "*Conversational profile*" ideate come un profilo umano che percorre tutta la circonferenza della colonna. La parete di fondo è



Figura 47 Stazione Università, "ikon"

Il progetto nella sua totalità è caratterizzato da colori sgargianti e forme fluide. Si accede dalla piazza alla stazione attraverso due scale rivestite di piastrelle decorate con parole, che rappresentano neologismi dell'era digitale, legati all'informatica

e alla tecnologia. Nel piano atrio della stazione caratterizzato da un soffitto che sembra un grande ragnatela di luci, sono presenti tre grandi sculture, "*Synapsi*", in acciaio satinato che simboleggia il

caratterizzata da un lungo light box "*Ikon*" contenente coloratissimi motivi geometrici tridimensionali galleggianti in uno spazio bianco. Come già detto l'intero progetto è caratterizzato dai giochi di colore, man mano che si scende con

le scale, anch'esse coloratissime, si prosegue il *“percorso mentale”* disegnato da Rashid. I soffitti decorati e retroilluminati, i pavimenti serigrafati, con forme liquide e metafisiche, i materiali lucidi e specchiati contribuiscono ad aumentare la luminosità degli ambienti e a creare giochi di luci. Al piano – 2 sulle scale fisse sono presenti le immagini di Dante e Beatrice, facendo un richiamo alla cultura umanistica e alla letteratura italiana da cui discendono i linguaggi contemporanei che si ritrovano nel resto della stazione.



Figura 49 Stazione Università, banchina

Le banchine dei binari si trovano a 30 metri di profondità rispetto al livello della piazza.

Sui pannelli rosa lungo le pareti delle banchine sembrano muoversi e ruotare figure astratte grazie

agli effetti tridimensionali di uno speciale sistema lenticolare: è l'idea del movimento, che prelude al viaggio della metropolitana verso la prossima stazione. Transitando in questa stazione si ha la sensazione di trovarsi in un altro pianeta, completamente catapultati in un vero e proprio esperimento futurista di allestimento dove tutto è stato pensato per stupire i passeggeri che, scendendo le scale d'ingresso, passano da una storica piazza a un vero e proprio mondo fantastico dove i colori e gli effetti scenici la fanno da padroni; questo è il caso in cui il lavoro dell'architetto e dell'artista si fondono in una sinergia che fa sì che tutta la stazione appaia come una vera e propria opera d'arte, facendo quasi fatica a capire dove finisce il lavoro dell'architetto e dove inizia quello dell'artista.

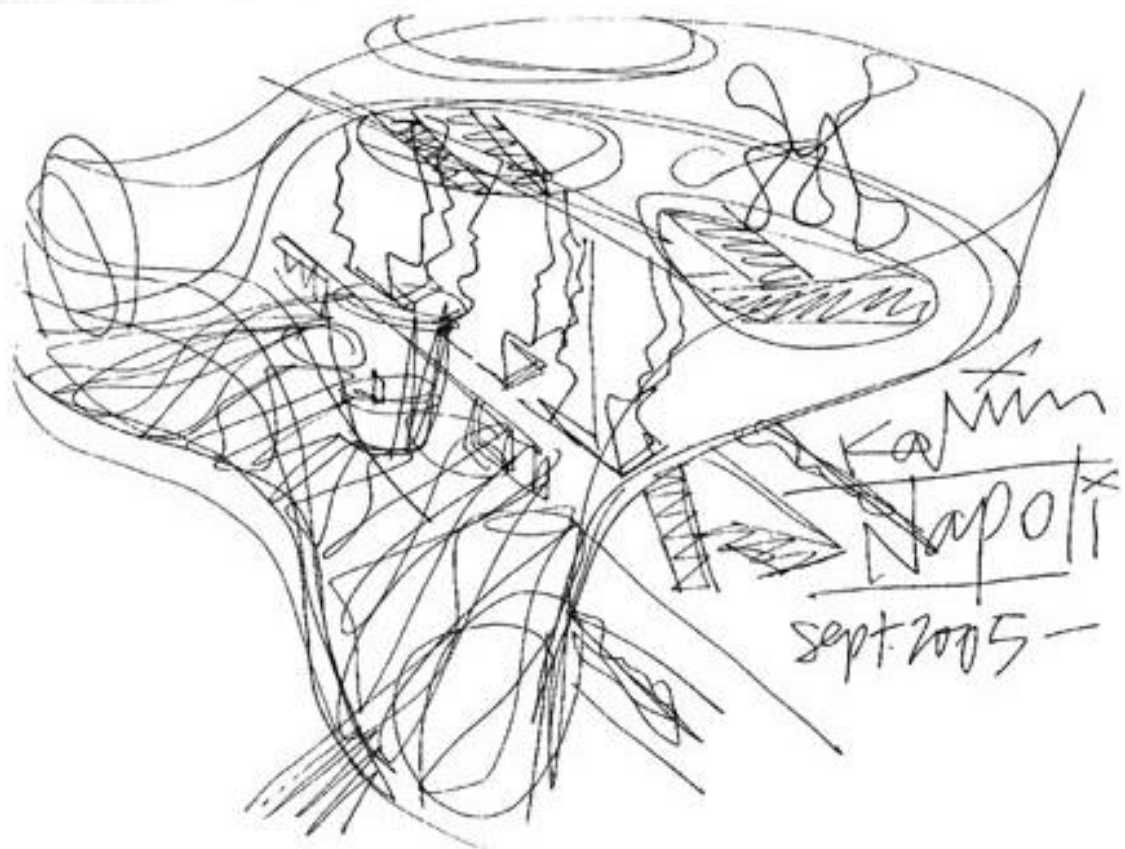
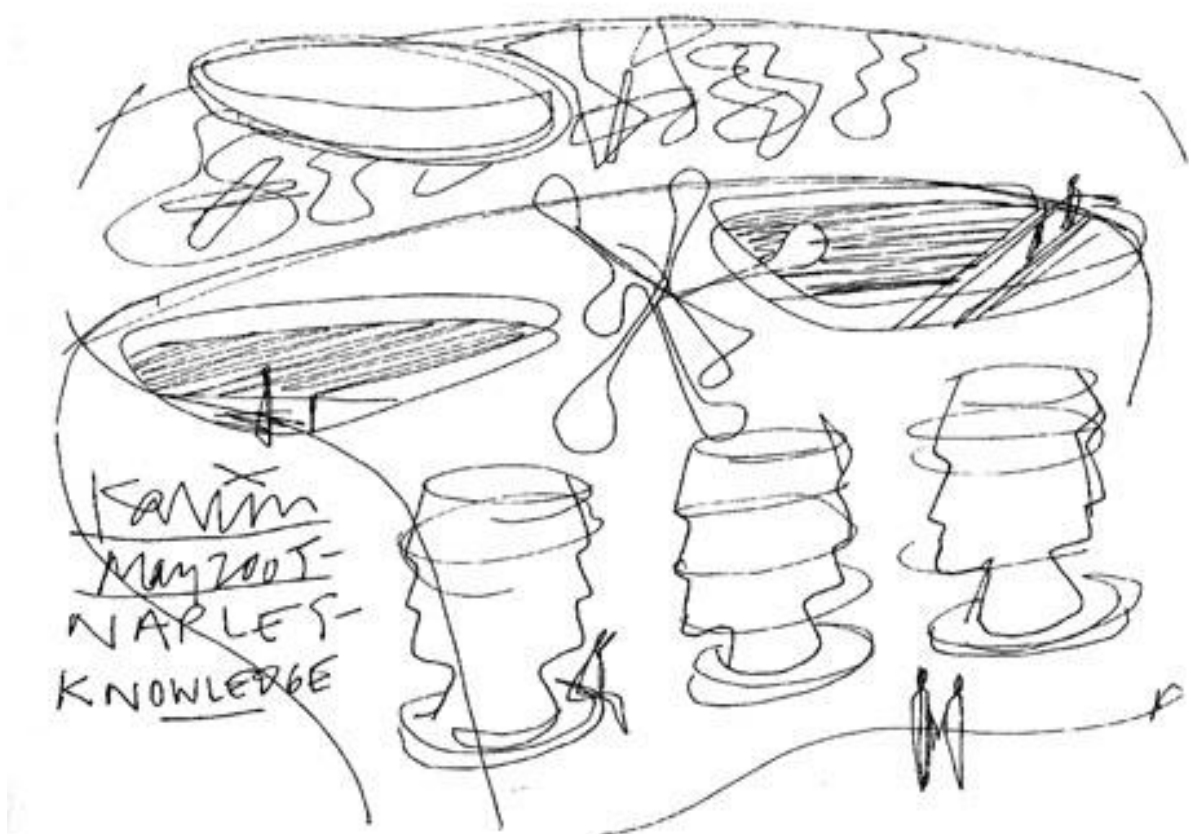


Figura 50 Stazione Università, schizzi, Kamir Rashid

4.5 La Stazione Toledo

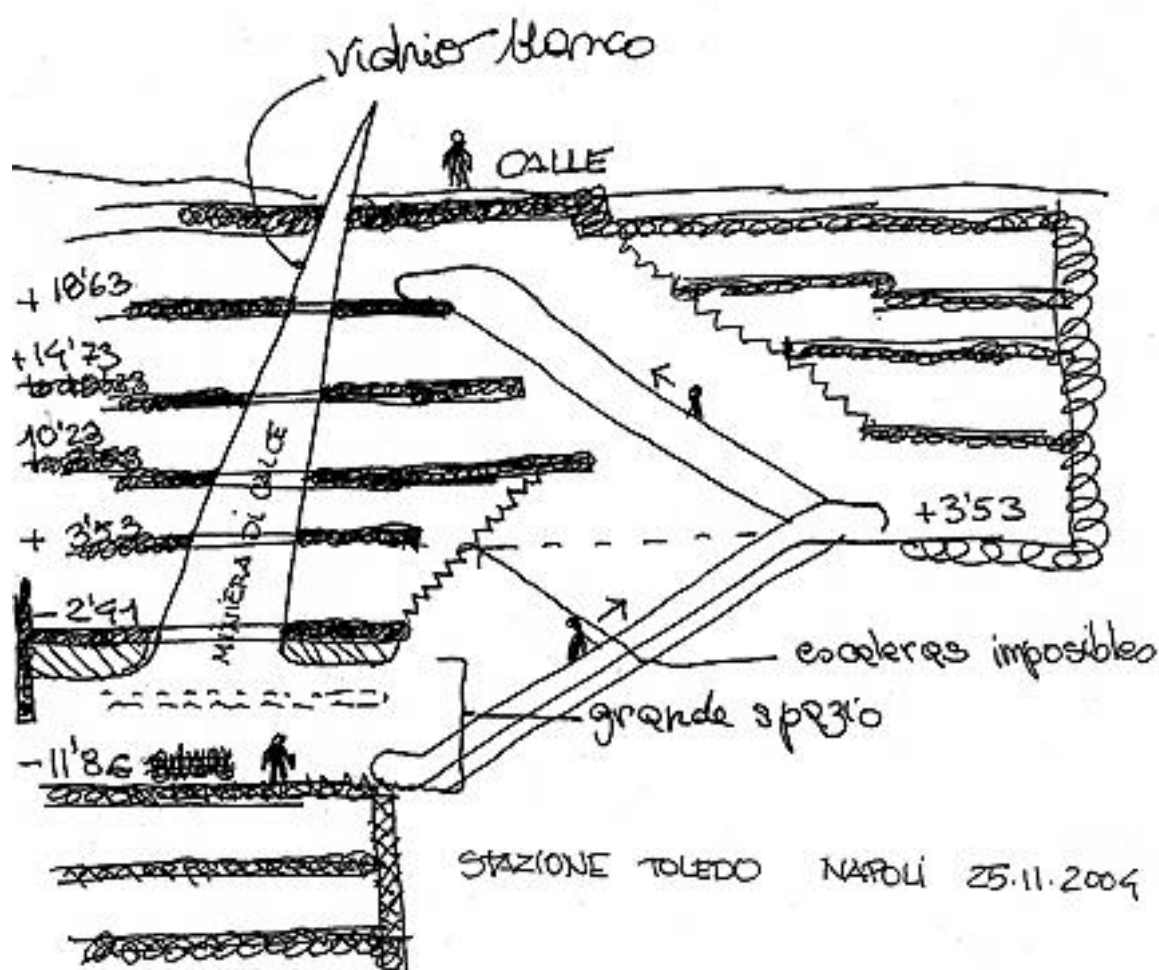


Figura 51 Stazione Toledo, schizzi, O.Tusquets Blanca

La stazione inaugurata nel 2012, e progettata dall'architetto catalano Oscar Tusquets Blanca, è stata definita dalla CNN e dal quotidiano britannico Daly Telegraph come *"la più bella d'Europa"*, diventando una vera e propria meta turistica, vincendo nel 2013 l'Emirates Leaf International Award come Public building of the year e in seguito il premio ITA, International Tunnelling Association, ovvero l'Oscar delle opere in sotterraneo. Continuando a collezionare premi e menzioni d'onore, incantando tutti i passanti e i visitatori, con la sua spettacolare scenografia, che gioca con i toni del blu del nero e dell'ocra (mare, terra e fuoco), rifacendosi al paesaggio e all'architettura locale, giocando con la rifrangenza luminosa, e i

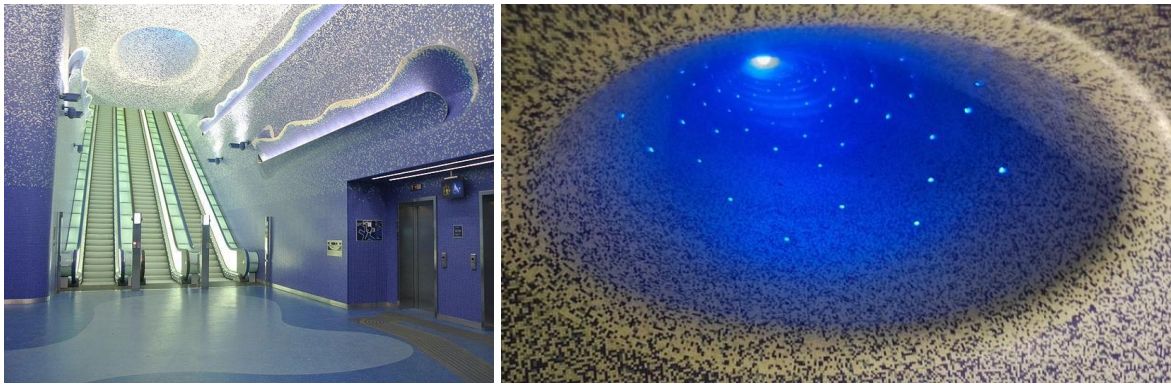


Figura 52 Stazione Toledo, Mosaici blu, e bocca di lucei

mosaici di William Kentridge, che fanno riferimento ai miti mediterranei, al Vesuvio e



Figura 53 Stazione Toledo, light boxes, Bob Wilson

all'iconografia Napoletana. Scendendo verso i treni incontriamo i light boxes con pannelli lenticolari di Bob Wilson che riproducono le onde del mare, una grande riproduzione del lavoro in galleria dell'artista Achille Cevoli. La stazione che dal piano strada ai binari è profonda 50 metri, con un volume di 43.000metri³, contiene molteplici testimonianze del passato riportate alla

luce durante i lavori di scavo, tra cui le mura

Aragonesi che sono state restaurate e integrate nel progetto della stazione, ed è stato rinvenuto

un suolo arato risalente al Paleolitico, ora conservato al Museo Archeologico Nazionale.

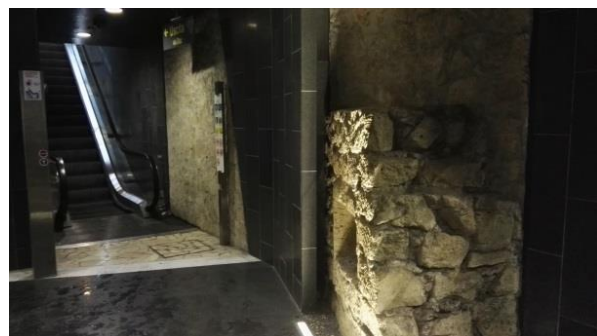


Figura 54 Stazione Toledo, Mura Aragonesi

La stazione di Toledo oltre al suo pluripremiato e già abbondantemente lodato valore artistico, è stata anche all'avanguardia per la tecnologia utilizzata per la realizzazione del suo scavo, e per l'attenzione al territorio, con la riqualificazione dell'area dei Quartieri Spagnoli, dove è stato aperto un ingresso alla fermata, con la pedonalizzazione dell'area circostante alla stazione, e incremento di aree verdi, in questo spiazzale è stata anche posizionata la statua di William Kentridge intitolata *"Il cavaliere di Toledo"*.



Figura 55 Stazione Toledo, ingresso quartieri spagnoli, e statua "Il cavaliere di Toledo", di W. Kentridge

4.6 La Stazione Municipio

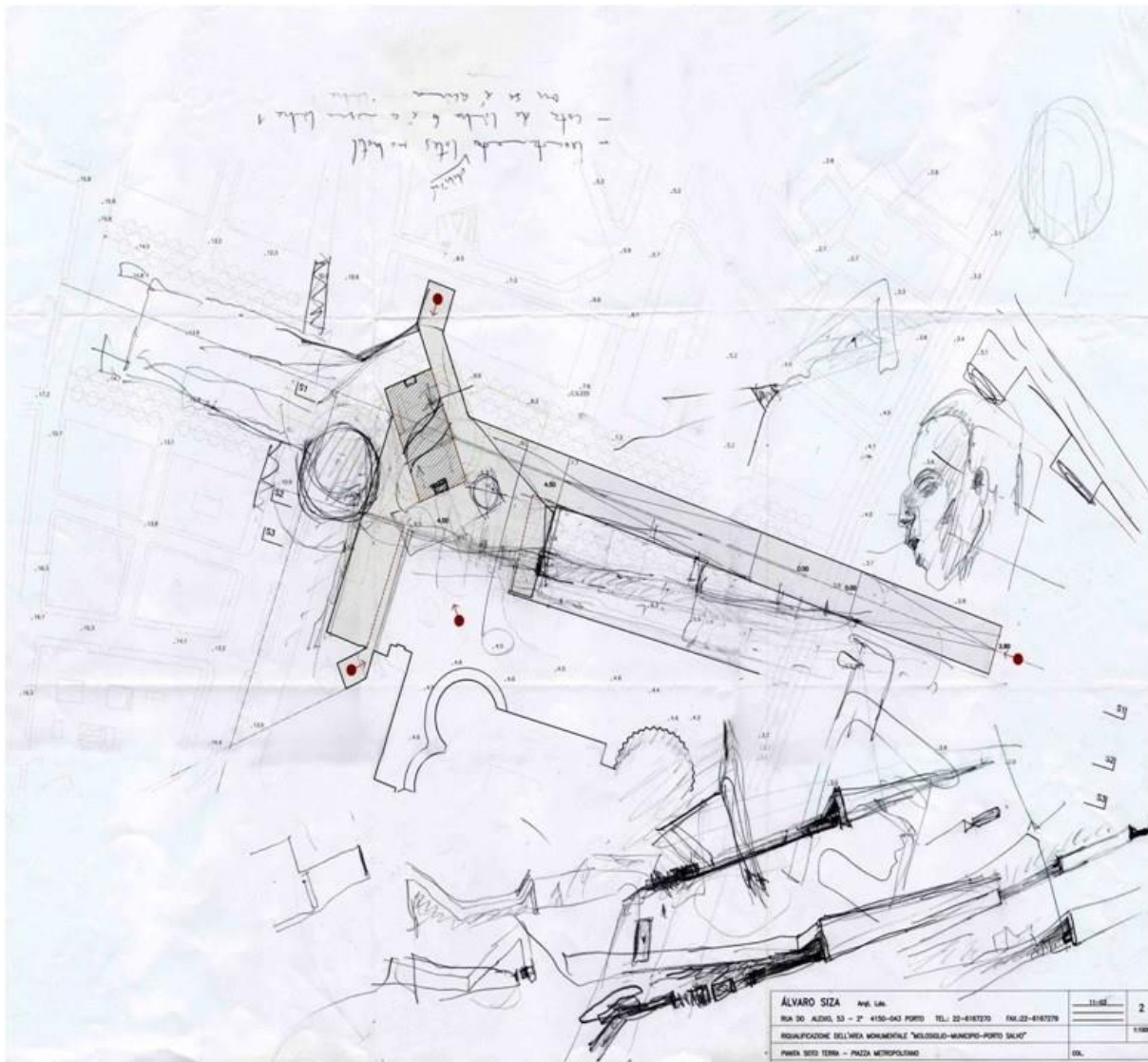


Figura 56 Stazione Municipio, schizzi e grafici, A. Siza ed E. Souto De Moura

Essenziale, caratterizzata da linee pulite e minimali, così si presenta la stazione di Piazza Municipio che anche in questo caso ha interessato un completo restyling della piazza. Progettata da Alvaro Siza ed Edoardo Souto De Moura, è una vera e propria piazza ipogea speculare a quella sovrastante, una vera e propria Agorà,

caratteristica fondamentale di questo progetto e il dialogo con la memoria della storia di Partenope, integrando i ritrovamenti archeologici della cittadella aragonese, sbucati fuori dallo scavo, nelle vedute spoglie e futuriste della stazione. Le opere che si prendono carico di



Figura 57 Stazione Municipio, silhouette tecnologiche, M. Rovner



Figura 58 Stazione Municipio, piano atrio e scale

occupare questa stazione piena di identità e di vita sottoposta al luogo-simbolo del Municipio cittadino, sono le silhouette tecnologiche della videoproiezione su dipinto dal citazionistico aroma settecentesco dell'artista israeliana Michal Rovner,

in un perpetuo transito, proprio come quello delle masse di viaggiatori, ~~con~~ le cui ombre reali interagiscono con quelle inesistenti dell'opera. Per quanto riguarda invece la sistemazione della piazza finalmente con lo smantellamento del cantiere gli è stata restituita la vista del porto,

andando a ristabilire il contatto col mare.



Figura 59 Vista della stazione marittima da piazza Municipio

5. Note per un'estetica della comunicazione museale

Il museo ridefinisce il suo ruolo, passando da mero contenitore a comunicatore funzionale attraverso i mass media. Il tutto acquisisce nuova funzione comunicativa, dalla struttura architettonica, all'organizzazione dello spazio, dai percorsi alla valorizzazione delle collezioni. Nel museo tradizionale l'oggetto d'arte è in genere parte di una collezione, o di una serie di sistemi organizzati in modo tale, da poter essere letti, interpretati ed interrogati.

Come prima cosa fondamentale bisogna definire la distinzione fra le varie tipologie di musei, tenendo conto della diffusa tendenza del mondo contemporaneo di considerare gli oggetti d'arte non solo dei reperti culturologici, ma anche oggetti di uso comune. Prendiamo dunque in considerazione i musei d'arte, non dal punto di vista del contenuto, ma dal valore d'uso degli stessi. Visti in questa prospettiva i musei diventano non solo contenitori ma, come accade già nel concetto di arte e di cultura in genere, elementi di comunicazione e strumenti propagandistici degli oggetti di consumo. Ecco che si impone una nuova tipologia di "*opera-feticcio*" che nell'epoca della riproducibilità tecnica e del consumo e della mediazione culturale diventa "*tradizione della tradizione*". Questa tradizione è soggetta a un'interpretazione di codici e sistemi comunicativi, che abbracciano diversi campi, quello storico, sociologico, culturale, e in generale normativo. Questi codici sono destinati al processo di consumo, anziché all'elaborazione e alla produzione. I musei intesi in tal modo, fanno proprio un modello culturale che definisce la sua esistenza su una comunità interpretativa, così il sistema dell'arte si impone e ha ragione d'essere nel rapporto con il pubblico.

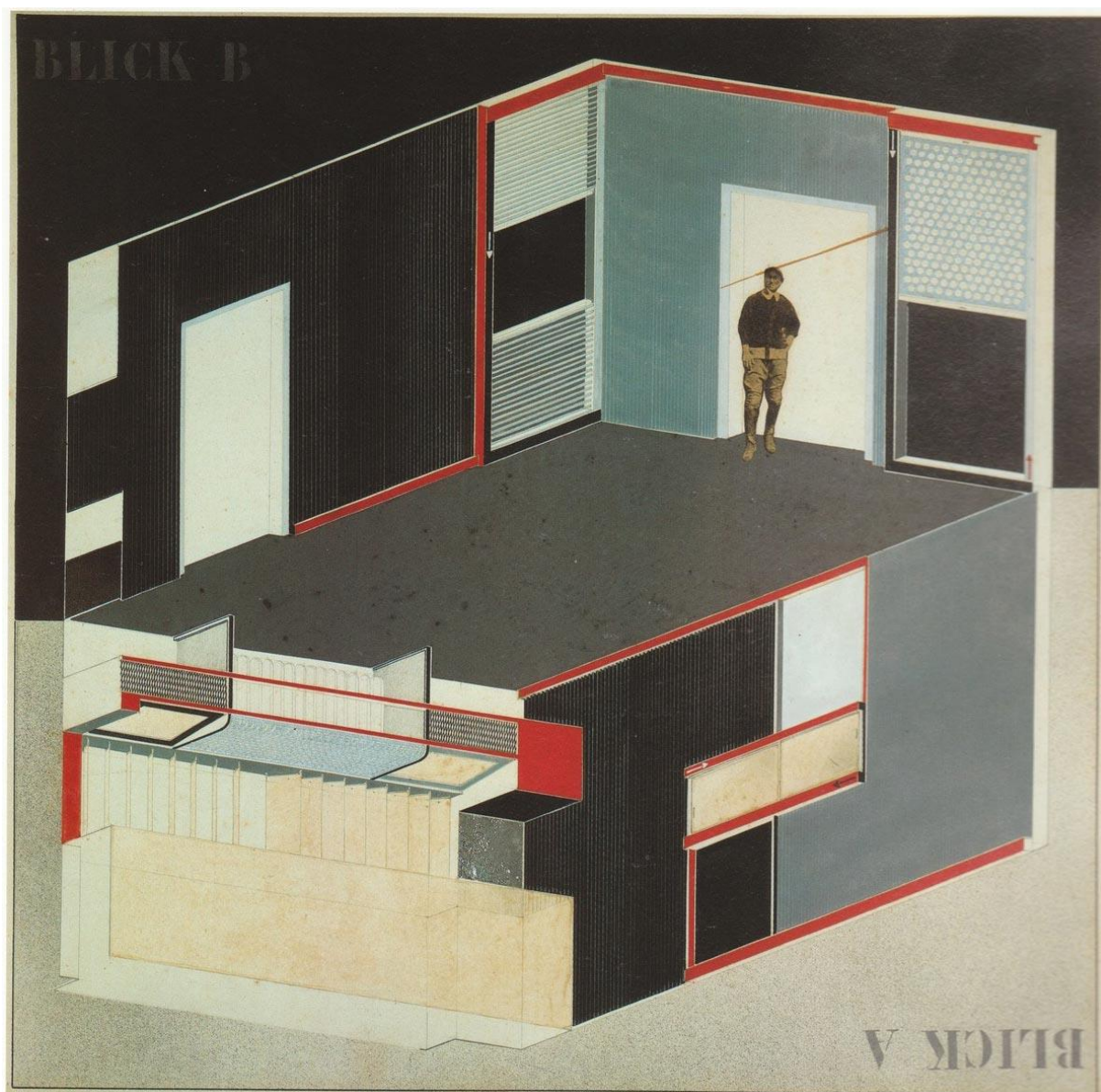


Figura 60 Lissitzkij Cabinet of Abstraction 1926

In questa prospettiva il compito del museo non è più quello di sorprendere il visitatore, ma di essere narratore di storia artistica e diventa luogo pedagogico interpretativo: «La quale stava nelle semplice e passiva assunzione della casualità mascherata e feticizzata, e rinascita di tutte le cose del mondo nella luce consapevole della coscienza libera che ogni volta daccapo ne ricostituisce nuovo e potente significato»²¹.

²¹ D.Formaggio, *La morte dell'arte e l'estetica*, Bologna, Il Mulino, 1983, p.74.

Perciò i contenuti più alti dello spirito non possono essere trovati nelle forme sensibili. Dunque il museo non è la tomba dell'arte, ma il motore propulsore che attiva l'artista e porta fuori la materia dalla "*mimesi*", dunque un laboratorio per la formazione artistica, prima di essere luogo di intrattenimento per il futuro pubblico di passaggio.

Alexander Dorner, sotto l'influenza del Bauhaus, propone un museo sperimentale, dove coinvolge direttamente gli artisti invitandoli a collaborare e a creare un ambiente di installazione. Con Moholy Nagy, concepisce il Raum der Gegenwart, lo spazio del presente, un luogo in cui, si possono mostrare quadri, fotografie, proiezioni e giochi di luce, in una concezione sperimentale dello spazio mobile.

Dorner manifesta la sua passione per le opere d'arte contemporanee, collezionando Malevic, El Lissitzkij, Gabo, Mondrian, Picasso, Leger, e concepisce il museo come spazio relazionale, esperienza spazio-tempo relativa alle condizioni dell'esperienza estetica del pubblico.

Il museo rappresenta in tal modo la macro storia universale viaggiando attraverso le diverse epoche, diventando così espressione del gusto specifico di ogni periodo storico (Kunstwollen²²), la cui visione cambia a seconda del luogo e del tempo. Ogni stanza del museo in tal modo è concepita, come una semplice pagina narrativa. Dorner pone come problema centrale quello della visibilità dell'opera inserita nell'intero contesto museale, e non solo di dove e come verrà collocata sulla parete.

²²Enciclopedia Treccani, **Kunstwollen** Termine e concetto introdotti nella critica d'arte dallo storico tedesco A. Riegl. Considerando l'opera d'arte come il risultato di una determinata e consapevole volontà artistica che emerge faticosamente dal fine pratico, dalla materia e dalla tecnica, Riegl sostituisce un'ipotesi teleologica a una concezione puramente meccanica della natura dell'opera d'arte, superando così le posizioni del materialismo e del casualismo storico. Poiché ogni opera d'arte va considerata e giudicata in merito alla raggiunta coerenza espressiva nell'ambito del K. caratteristico dell'epoca in cui è nata, ne consegue in primo luogo il riconoscimento della validità di quelle forme artistiche che si allontanano da una supposta norma classica. Riegl ha formulato esplicitamente il concetto di K. nell'introduzione della sua opera *Die spätromische Kunstindustrie* (1901). La critica italiana di tendenza idealistica si rifece al K., nell'elaborazione del concetto di 'gusto', accentuandone tuttavia l'elemento irrazionale e intuitivo.



Figura 61 Lissitzkij Cabinet of Abstraction, 1926

In un suo libro intitolato *“Il Superamento dell’Arte”* Dorner riassume la sua teoria sul concetto di arte, vista come un superamento della sua prassi. La prima edizione di questo libro risale al 1948, questa sperimentazione non ebbe alcun seguito, ma fu ripresa e realizzata nella creazione dell’attuale *“Museo di Disneyland”* dove sembra verificarsi quella ricezione distratta sulla quale Benjamin fondava quella perdita dell’aura nell’opera d’arte. André Malraux negli anni 50’ propone la nozione di *“Museo Immaginario”* decontestualizzando l’opera dal luogo originario, ma soprattutto internazionalità dell’artista e dal gusto irrazionale e intuitivo, per essere goduta nella sua astrazione universale.

Chiarendo che: «moderna è l’arte che secondo la sua modalità di esperienza e, come espressione della crisi dell’esperienza assorbe ciò che l’industrializzazione ha generato stanti i rapporti di produzione dominanti »²³. Il Museo quindi diventa lo spazio dove custodire l’arte, dove il mostrare l’arte diventa possibile, un parallelepipedo di vetro, dove tutto è in mostra, dove non c’è distinzione tra dentro e fuori, dove il pubblico può fruire dell’arte, che non è più un arte statica, ma diventa un arte in continua evoluzione, e quindi lo spettatore, si trova ed essere parte della continua evoluzione degli spazi espositivi. Eppure è ancora il museo a giocare la sua parte. È qui che gli artisti entrano nel vivo della costituzione, delle stanze espositive, operando una scelta e attivando un dispositivo di fruizione con l’ausilio della tecnologia, che hanno a disposizione. L’uso artistico del museo presuppone la consapevolezza dell’esperienza artistica già teorizzata negli anni precedenti dell’esperimento di Dorner²⁴.

²³ T.W:Adorno,*Teoria estetica*, Torino Einaudi, 2009 , p. 47.

²⁴ J. DEWEY, *Arte come esperienza*, Aesthetica, Palermo, 2009, pp. 35.

6. La trasformazione dell'architettura: dalla ricerca del sensibile a quella del sensazionale

«Il Museo preferisce oggi esibire prima di tutto se stesso, [...] entra in qualche modo in competizione diretta con l'opera d'arte facendosi opera d'arte esso stesso, affermandosi così come Monumento »²⁵.

Dunque il museo non è più un luogo dove si conservano opere d'arte, ma è diventato un luogo del possibile, una mescolanza di epoche che si intersecano tra di loro, e si proiettano verso il futuro, tradizione e innovazione che fanno del museo moderno un luogo in cui l'oggetto d'arte non ha nessuna finalità pratica e nessuna funzione, dunque si riduce il tutto a uno spazio di una finalità senza scopo. Tuttavia, il museo pur snaturato di ogni funzione culturale, si trasforma in luogo di una dimensione “*auratica*” in contrapposizione a quella dimensione, puramente espositiva che la vorrebbe ostacolare. Nel suo essere diventata autonoma, l'arte coniuga da se il valore espositivo, con quello culturale.

Ciò è quanto ritroviamo nella forma del Guggenheim di Bilbao progettato da F. Gehry, così vediamo come il luogo stesso diventa meta del visitatore, ma contemporaneamente “*auratico*”, per ciò che è esposto al suo interno. Gehry introduce l'ibridazione come prassi metodologica, liberando la sua architettura da vincoli contestualizzati e va definendo raffinate alchimie concettuali: opera una trasformazione dell'edificio, da struttura puramente funzionale, in oggetto mitopoietico, e le sue opere creano luoghi sorprendenti. Egli è autore e generatore di mitologie urbane, amplificate a scala planetaria attraverso un efficace uso massmediatico della forma architettonica. Ovviamente la tradizionale nozione di “*genius loci*” va riformulata nella sua interezza, in quanto è il museo come complesso a rinnegare ogni influenza contestuale, ~~ma va~~ creando un racconto urbano del tutto nuovo: in questa

²⁵ Cfr. F.Purini, in *I musei dell'iperconsumo*, in P.Ciorra, S.Summa (eds.), *I musei dell'iperconsumo*, Atti del Convegno internazionale a curadi F.Purini, Triennale di Milano, Accademi Nazionale di Santa Lucia, Roma2003, pp.13-5.

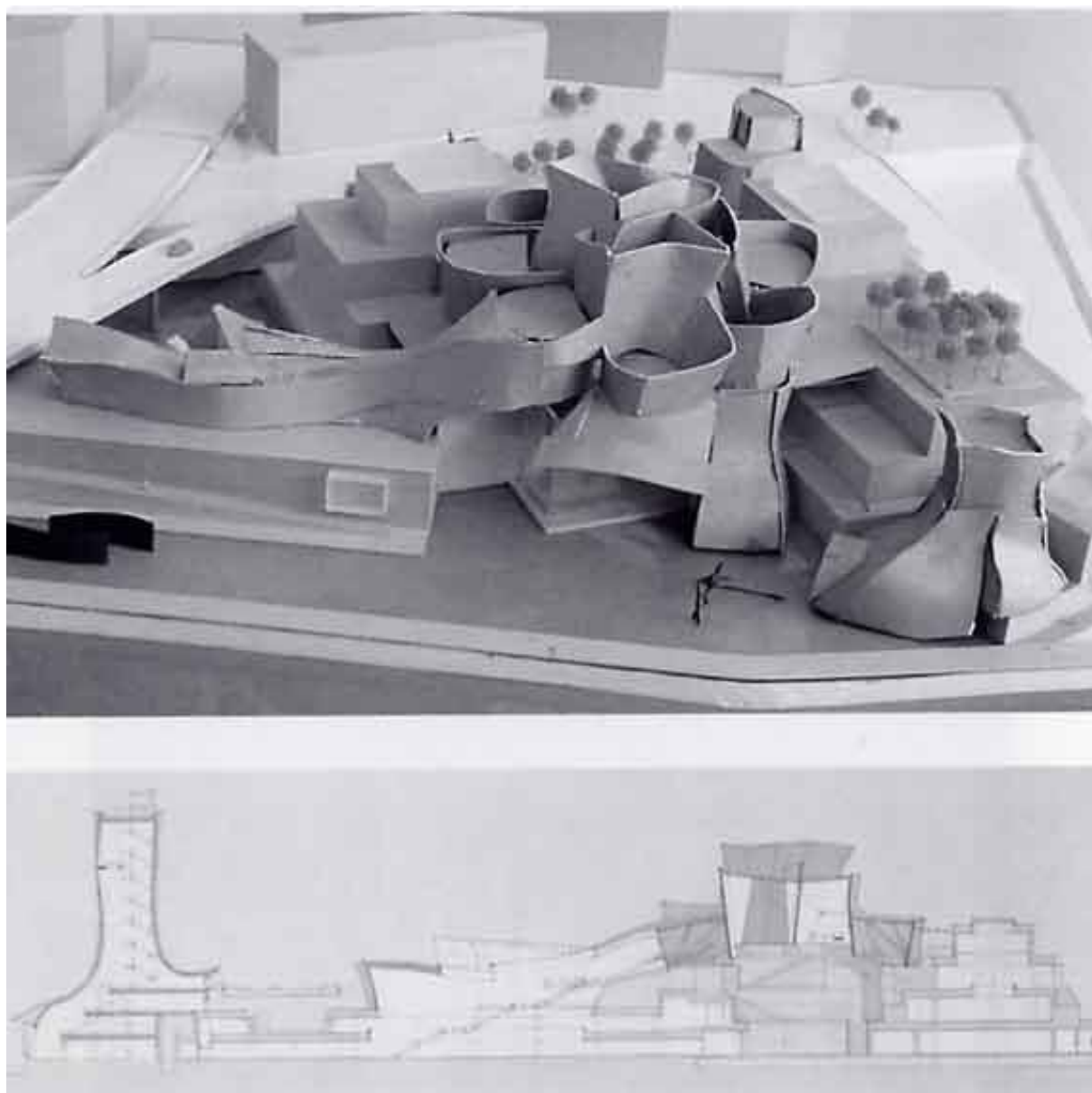


Figura 62Guggenheim Bilbao - Plastico e Disegni di F. Gehry 1991-97



Figura 63Gouggenheim, Bilbao ,Cagnolino gigante, Jeff Koons 2015

nuova visione il contesto non accoglie l'opera architettonica, ma è quest'ultima che sceglie gli elementi urbani e ambientali con cui intersecare un rapporto empatico. Come opera dedicata all'arte contemporanea, il museo è uno spazio estroverso plasmatore di una visione urbana in continua trasformazione, attraverso uno scenario tridimensionale, dove non vi è nessuna superficie piana, e dove l'intorno si riflette sulle lamine in titanio con le quali l'edificio è rivestito. In tal senso, il museo si offre non solo come contenitore di opere d'arte, ma più radicalmente, come effettivo "soggetto della produzione artistica. Tuttavia la moltiplicazione dei musei e il cambiamento delle funzioni che si adattano all'evoluzione del mondo e della cultura. Non a caso, a partire dagli anni '90, convivono diversi stili architettonici come: il Decostruttivismo, e il Minimalismo. Il primo vede tra i suoi massimi esponenti Frank Gehry, Daniel Libeskind, Zaha Hadid, Peter Eisenman, Rem Koolhaas, proponendo geometrie instabili e forme disarticolate quanto suggestive e spettacolari, con un uso sistemico della deformazione e della torsione mediante l'utilizzo di materiali molto tecnologici.

Mentre per la seconda si annoverano architetti come Jacques Herzog e Pierre de Meuron che tendono a ridurre quanto più è possibile la sfera emozionale dell'osservatore mediante forme geometriche semplici, in grado di far risaltare il più possibile il contenuto e non il contenitore.

Un buon museo non è un museo che segue standard predefiniti ma che, tenendo sempre ben presente la ragione per cui è nato ed esiste, sviluppa una propria riconoscibile identità.



Figura 64 Daniel Libeskind, jewish museum, Berlino



Figura 65 Zaha Hadid, MAXXI , Roma



Figura 66 P.Heisenman, Ciudad de la Cultura de Galicia



Figura 67 Rem Koolhaas, S.I.U.M.



Figura 68 Herzog-de-Meuron, Tate Modern Gallery, Londra

6.1 Daniel Libeskind, Judisches Museum

Con la caduta del muro di Berlino nel 1989, si è segnata una delle pietre miliari della storia. È in questo clima di ripresa della Germania che Libeskind, tedesco di origine ebraica iniziò a muovere i suoi primi passi nel mondo dell'architettura. Amante della musica, ma non troppo dotato traferì negli spazi, nelle forme e nella luce la sensibilità sottile e immateriale della musica. Agli albori del nuovo secolo si inaugura il Museo della cultura ebraica di Berlino. Un museo della memoria progettato da Libeskind non come



Figura 69 Judisches Museum, esterno

un tradizionale museo di oggetti e opere, bensì come un percorso che tramite le forme dell'architettura e degli spazi vuole trasmettere il suo messaggio.



Figura 70 Judisches Museum, plastico

Come si può vedere nell'immagine di questo modellino il Judischen Museum di Libeskind fa parte del progetto di ampliamento del Berlin Museum chiamato anche Kollergienhaus, che fu costruito nel 1735 secondo il progetto di Philipp Gerlach, e utilizzato da prima come Corte d'Appello prussiana; parzialmente distrutto durante la Seconda Guerra Mondiale, venne ricostruito nel 1963 e adibito a museo della storia di Berlino; poiché a seguito della costruzione del Muro la parte ovest era rimasta sprovvista di musei, oggi dopo l'ampliamento ospita il punto informazioni, gli uffici e il Coffe-bar del museo, oltre ad essere utilizzato come spazio per esposizioni.

La linea spezzata è l'elemento ricorrente, a zig zag, definita dallo stesso architetto "*between the lines*", questa linea non continua, irregolare, fatta di interruzioni, squarci e ferite, luci e ombre segnano le superfici esterne in lamine di zinco, che all'interno appaiono in corrispondenza delle fessure come vere e proprie lame di luce che trafiggono l'edificio



Figura 71 Judisches Museum, corridoio, e "giardino dell'esilio"

In pratica chi entra in questo museo viene catapultato in un percorso sensoriale e emozionale, che riesce a travolgere anche il visitatore più cinico e distratto. Anche se il percorso da prendere sembra libero, ma si è trascinati in un'esperienza sensoriale che si avvicina molto a quella fatta dagli ebrei deportati nei campi di concentramento: si entra, si seguono le persone che sono avanti senza un motivo preciso e si è portati in un piccolo giardino, “*Il Giardino dell’Esilio*”, dove un po’ per il posizionamento dei 49 grandi vasi, quasi delle colonne, posti come una specie di scacchiera, un po’ per le pendenze della pavimentazione si prova una sensazione di spaesamento, dopo di ch  ti accorgi che anche se non ci sono delle vere e proprie barriere ti ritrovi a giocare a nascondino con chi si trova nel giardino con te, sembrando quasi di non riuscire mai a prenderlo, esci e ti ritrovi di nuovo in un flusso di persone che ti porta davanti a una grande e pesante porta: la apri incuriosito e

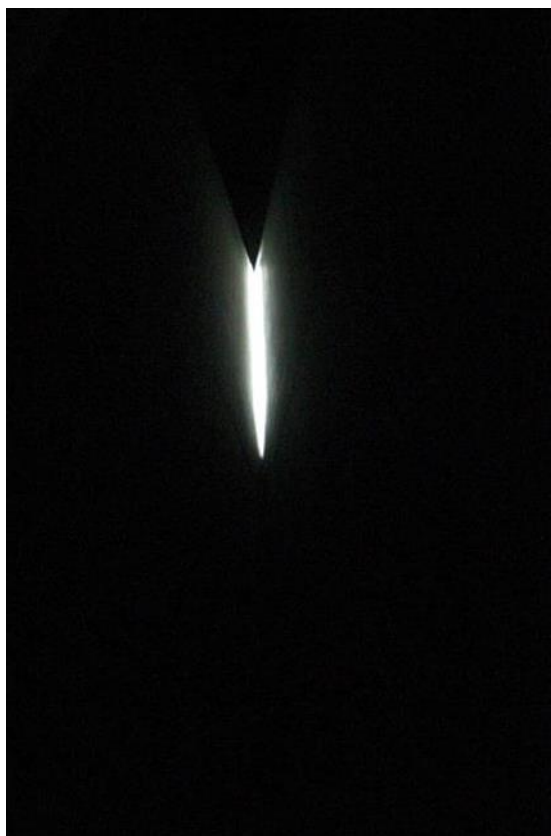


Figura 72 Judisches Museum, "torre dell'olocausto", e "scala senza fine"

entri venendo catapultato in una grande torre buia, “*La Torre dell’Olocausto*” senti sbattere la porta e dopo il tonfo cade un silenzio assordante, alti muri ti circondano, tendiamo a alzare lo sguardo in alto verso una piccola scala a pioli posta troppo in alto per poterne usufruire, che per di più finisce sotto al soffitto senza uscita, e l’unica cosa che istintivamente ti viene di fare è guardare dalla parte opposta dove c’è un piccolo spiraglio di luce che dall’alto si scorge, e che, forse a causa del buio e del silenzio, sembra essere sempre più lontano; e vieni investito da una sensazione indescrivibile di angoscia e tristezza.

Uscendo dalla torre continui la tua visita e ti ritrovi davanti a una “*Scala senza fine*” che a metà del tuo cammino ti accompagna in un museo dove sono conservati opere d’arte e utensili di uso comune che venivano utilizzati negli anni antecedenti alla caduta del muro di Berlino.

Tutto ciò per sottolineare che quasi tutta la visita in questo museo viene affidata all’esperienza personale che il visitatore fa percorrendo l’architettura stessa, che e lei tramite

gli escamotage pensati dal suo progettista che comunica il vero messaggio, qui quindi gli oggetti esposti sono non dico secondari nella visita, ma fanno da contorno all'esperienza unica che si fa, visitando questo museo.

6.2 Zaha Hadid, MAXXI

«Nel cucire la circolazione del complesso con il contesto urbano, l'edificio condivide una dimensione pubblica con la città, sovrapponendo percorsi tortuosi con spazi aperti. Oltre a questi rapporti relativi alla circolazione, gli elementi architettonici sono allineati geometricamente con le griglie urbane che si incontrano nel sito. [...] Il movimento all'interno del centro descrive una traiettoria che passa attraverso ambienti variati, lenti filtranti e luminosità differenziate. [...] nell'avventurarci nel progetto di un'istituzione di forte carattere innovativo, cogliamo questa opportunità per affrontare la dissonanza materiale e concettuale evocata dalle discipline artistiche sin dagli ultimi anni Sessanta. Le nuove strade si allontanano dagli 'oggetti' e dalla loro corrispondente santificazione, dirigendosi verso campi di associazioni multiple che anticipano la necessità di cambiamento »²⁶

Il progetto dell'edificio dedicato al polo nazionale per l'arte e l'architettura contemporanea è stato selezionato in seguito a un concorso internazionale in due fasi bandito dal Ministero per i Beni Culturali nel 1998. Il progetto vincitore è stato quello dell'architetto anglo-irachena Zaha Hadid, scelto tra 273 candidati provenienti da tutto il mondo. La proposta di Zaha Hadid ha convinto la giuria per la sua capacità di integrarsi nel tessuto urbano e per la soluzione architettonica innovativa, capace di interpretare le potenzialità della nuova istituzione e di dotarla di una straordinaria sequenza di spazi pubblici.

Con il progetto del MAXXI si supera l'idea dell'edificio-museo. La complessità dei volumi, le pareti curvilinee, il variare e l'intrecciarsi delle quote determinano una trama spaziale e funzionale molto articolata che i visitatori possono attraversare seguendo percorsi sempre diversi e inaspettati. Ambienti molteplici convivono in una sequenza di gallerie illuminate dalla luce naturale filtrata da un particolare sistema di copertura. La grande hall a tutta altezza ospita i servizi di accoglienza e introduce all'auditorium, alle gallerie destinate alle collezioni permanenti, alle mostre e agli spazi dedicati alla caffetteria e al bookshop.

²⁶ Philip Jodidio *"Zaha Hadid"*, Taschen, 2016 p.p.55-56

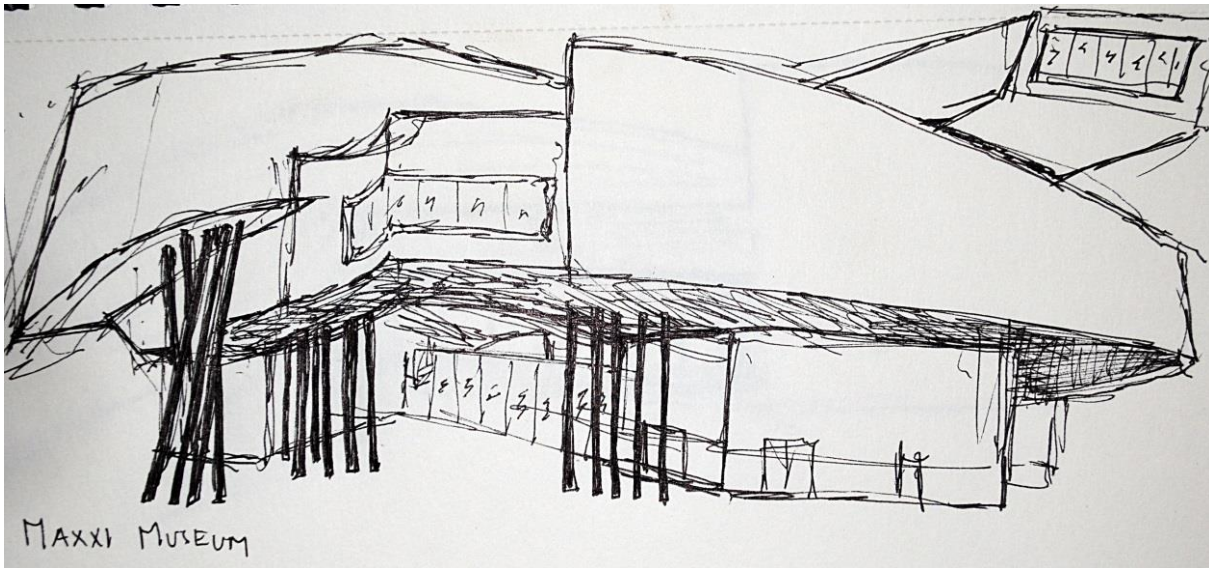


Figura 73 MAXXI, schizzi, Zaha Hadid

Questo spettacolare edificio che si innesta perfettamente nel tessuto urbano, pensato per far fluire al suo interno moltitudini di persone, vista la sua particolare conformazione, ha creato più di una volta alle esposizioni temporanee che ospita non poche problematiche visto che gli spazi espositivi interni hanno delle conformazioni di risulta, e quindi molti allestimenti hanno dovuto adattarsi a gli spazi interni, cambiando l'intero allestimento dell'esposizione, e dovendolo riadattare apposta per il museo.

L'architetto secondo me progetta il MAXXI con maggiore attenzione alla sua collocazione esterna, molto più che al fluire al suo interno dei visitatori, come si può vedere anche da queste immagini pensando al grosso scalone nero di connessione degli spazi come se fosse

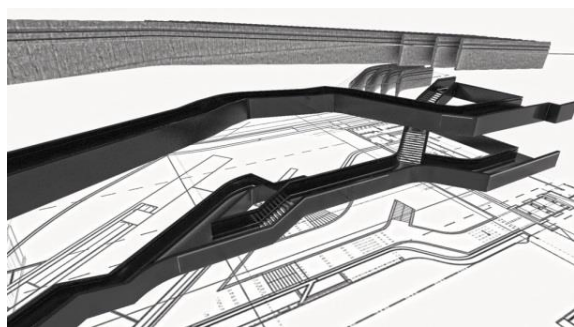
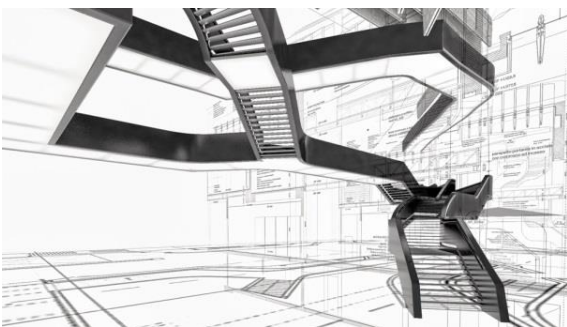


Figura 74 MAXXI, grafici e 3D, Scale

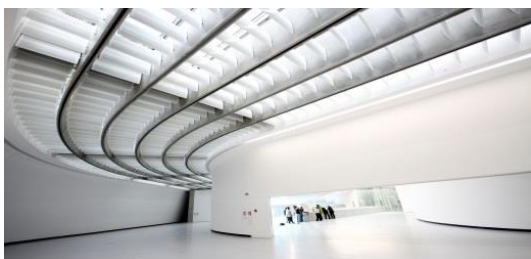
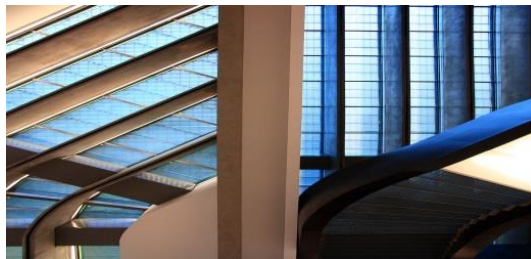
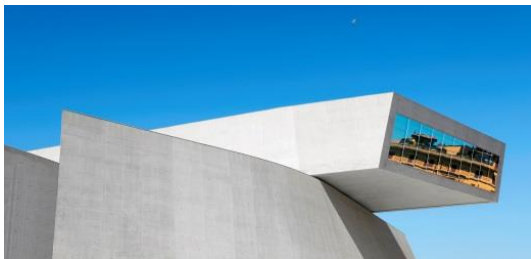
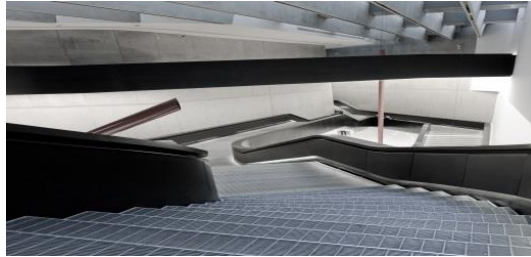
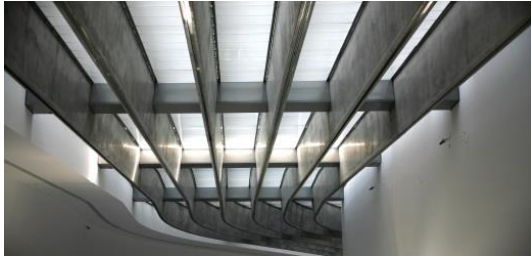


Figura 75 MAXXI, immagini del museo



Figura 76 MAXXI, performance artistiche



Figura 77 MAXXI, vista dell'ingresso

quello la vera anima del museo, che per ospitare realmente opere d'arte; che dalla posizione di protagoniste in questo caso diventano secondarie nella visita.

Questo fenomeno, ormai non troppo isolato succede oramai in molti musei dove chi li progetta, li pensa come se l'edificio stesso fosse l'opera d'arte da mostrare, non dando troppa importanza a ciò che poi sarà esposto al loro interno.

6.3 Peter Eisenman, La Ciudad de la Cultura Galicia

Il complesso si insedia nel territorio adiacente a Santiago di Compostela. Il progetto è stato curato da Peter Eisenman nel 1999, la sua realizzazione è durata ben sette anni. Formato da sei edifici, ideati a coppie: il Museo di storia galiziana è associato Centro delle nuove tecnologie; il Teatro della musica costituiscono la seconda coppia, insieme al Palazzo amministrativo-Centro servizi; la Biblioteca si accompagna all'Emeroteca.



Figura 78 La Ciudad de la Cultura Galicia

Il progetto è stato concepito sull'interconnessione tra tre modelli di riferimento, che formano una sorta di codice genetico; la pianta medievale di Santiago, la conchiglia simbolo della città, e la traccia del cammino dei pellegrini. L'interconnessione si basa sulle deformazioni diagrammatiche che ciascun singolo sistema provoca sulla superficie mediante la sovrapposizione, generando delle linee di flusso che evocano ciascun riferimento alla loro connotazione simbolica. La pianta medievale, connessa a un sistema cartesiano, è alterata dall'innesto dei percorsi dei pellegrini. Le superfici originate dalle deformazioni assumono la configurazione della conchiglia nella tipica alternanza levigatura/striatura.



Figura 79 La Ciudad de la Cultura Galicia

Il progetto propone una nuova forma di urbanismo che fonde la conformazione orografica del sito con il costruito, letteralmente inciso nel terreno, portando a sublimazione una ricerca sulle declinazioni del “*genius loci*”. Questo è un progetto che cura molto la connessione con il contesto urbano, innestandosi in maniera organica con le curve del terreno, quasi fondendosi con esso. Ma così facendo ovviamente si ha anche in questo caso una grande cura per le forme esterne degli edifici a discapito dell’organizzazione interna degli spazi, che ovviamente genera il problema interno degli spazi di risulta. Ma come in altri casi già noti questo progetto ha portato nell’area dove è stato edificato un grande riscontro a livello economico e commerciale, suscitando un forte richiamo di pubblico. Gli edifici diventano quindi un simbolo: sono loro l’opera d’arte da vedere il loro contenuto è secondario.



Figura 80 La Ciudad de la Cultura Galicia, plastico

6.4 Rem Koolhaas, Seoul National University Museum

L'architetto alla guida dell'Office for Metropolitan Architecture OMA, ha realizzato il progetto per il National University Museum di Seoul nel 2005.

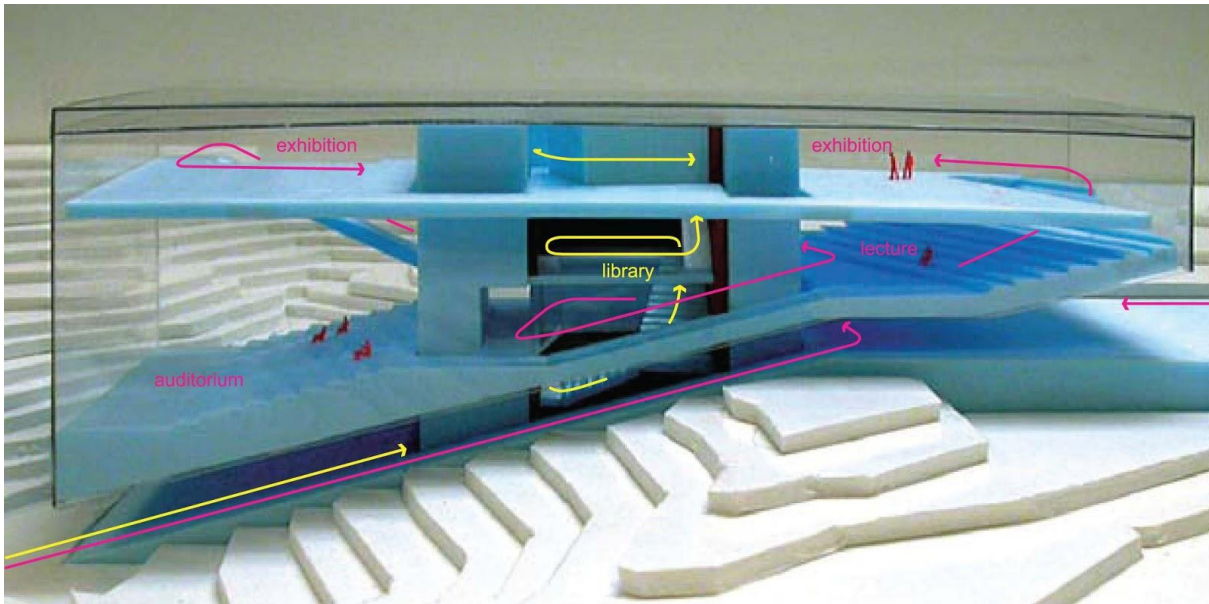


Figura 81 Seoul National University Museum, schema percorsi

L'edificio è stato concepito come un elemento di connessione tra il campus universitario e la comunità. La connessione è ottenuta tramite uno squarcio nell'involucro principale dell'edificio, aprendo un percorso pedonale verso il campus. Il flusso di persone generato da questo stratagemma è regolato dalla conformazione del sito. Ne viene fuori un edificio a sbalzo in vetro e acciaio, che si mantiene su un'anima centrale in calcestruzzo armato che contiene le scale e i servizi. Il flusso di persone nell'edificio avviene quindi tramite una spirale (scale) che smista direttamente i fruitori su quattro aree principali: spazi espositivi, aree dedicate alla formazione, biblioteche e amministrazione. Spazi didattici, sala lettura ed auditorium traggono un strategico vantaggio dalla pendenza creata all'interno dal taglio nella struttura.

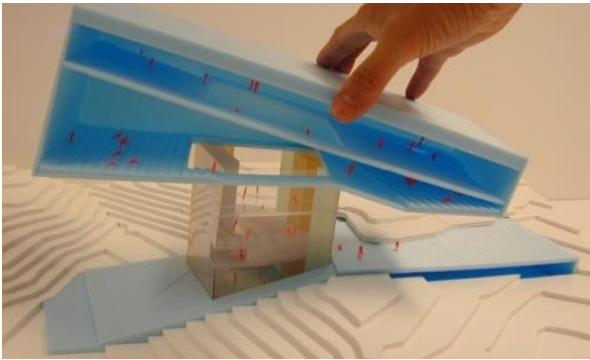


Figura 82 Seoul National University Museum, plastico e render

Si creano infatti comodi posti a sedere distribuiti a rampa. La Biblioteca viene collocata nella parte centrale in C.A., mentre lo spazio espositivo è posto nel livello superiore.

Questo tipo di architettura invece pone la funzione al di sopra della sua forma. Risolve tutti i problemi legati al sito, e ogni spazio è perfetto per svolgere la propria funzione.



Figura 83 Seoul National University Museum, esterno

Ovviamente così facendo diviene uno spazio rigido e poco adattabile ad altro ma perfetto, per svolgere il compito per cui è

stato progettato. La volontà del progettista di renderlo formalmente il più regolare possibile, esaltandone le trasparenze, mostrando il contenuto facendolo diventare il vero protagonista, potendo iniziare già a carpire dall'esterno, cosa c'è al suo interno, incuriosendo chi passa vicino all'edificio e invogliandolo ad entrare; insomma un vedo e non vedo tra la trasparenza del vetro e il reticolo d'acciaio che stuzzica la curiosità.

6.5 Herzog e De Meuron, Tate Modern Gallery

La Tate Modern Gallery si inserisce sull'edificio di archeologia industriale della centrale elettrica di Bankside, che è stata in attività dal 1947 al 1963: situata sulla riva del Tamigi, crea un importante collegamento con la città intorno a Saint Paul Church attraverso il Millenium Bridge. Progettata nel 1995 e inaugurata nel 2000 dagli architetti svizzeri Herzog & de Meuron, che danno nuova vita al grande edificio in mattoni, riattivando gli spazi interni, creando percorsi espositivi dinamici, facendo un excursus, che segue sia i vari filoni artistici che i temi trattati, mentre nella sala macchine il ritmo meccanico è energicamente invertito dando vita ad installazioni e performances da fruire in uno spazio e in una dimensione intellettuale e dunque mentale, che dà vita ad dimensione espositiva tutta nuova del museo.



Figura 84 Tate Modern Gallery 2016

Il 17 giugno del 2016 viene inaugurata l'espansione del museo, sempre progettata da Herzog & de Meuron con la collaborazione del designer Jasper Morrison e con l'architetto del paesaggio Günther Vogt, ricreando di fatto il team che nel 1995 concepì il progetto

originario della Tate Modern. Il nuovo edificio di 10 piani, per un' altezza complessiva di 65 metri, è collegato al corpo esistente della galleria; dai piani 1 e 2 e, al livello 5, attraverso un passaggio esterno. Il volume è rivestito in mattoni rossi che lo raccorderanno visivamente alla muratura della ex Bankside Power Station.



Figura 85 Tate Modern Gallery, Turbine Hall

Tra le scelte per migliorare la sostenibilità della costruzione e ridurre l'impatto sull'ambiente c'è un sistema di ventilazione con recupero di calore, raffrescamento e riscaldamento con pompa di calore geotermica. La nuova Switch House non è concepita per essere solo un ampliamento della superficie a disposizione ma con la sua apertura ridefinisce la logica espositiva della Tate Modern.

In effetti, l'imponente spazio della *Turbine Hall* diventerà il fulcro del complesso attorno a cui ruoteranno, a nord i 6 piani della *Boiler House* e a sud i 10 livelli della nuova *Switch*

House. Il layout delle gallerie espositive sarà completamente riprogettato per offrire ai visitatori un panorama esaustivo dell' arte moderna, dalle sue origini ad oggi; un percorso formato da opere di autori provenienti da tutto il mondo, sia dai centri storicamente più noti, come Berlino, Parigi, Londra e New York, che da quelli emergenti come Tokyo, San Paolo, New Delhi e Bangkok .

Il significato dell'espansione della Tate Modern è chiaramente espresso dalle parole di Chris Dercon, direttore del museo: «L'arte è una delle forme più dinamiche e coinvolgenti del comportamento umano, e quando la gente entra oggi in un museo non cerca una fuga dalla propria vita, al contrario vuole avvicinarsi ad essa. La nuova Tate Modern sarà molto più di un contenitore per l'arte, sarà una piattaforma per incontri umani»²⁷.



Figura 86 Tate Modern Gallery, inaugurazione giugno 2016

²⁷ <https://www.inexhibit.com/it/case-studies/herzog-de-meuron-espansione-della-tate-londra/>

CAPITOLO TERZO

FRUIZIONE DELL'ARTE E QUOTIDIANEITÀ; IL MUSEO COME MASS MEDIA

«È dunque una mera ignoranza che porta a supporre che il connettere l'arte e la percezione estetica con l'esperienza significhi un abbassamento del senso e della dignità che esse hanno. L'esperienza, nella misura in cui è esperienza, è vitalità elevata a un alto livello. Invece di significare un essere chiuso dentro i propri privati sentimenti e sensazioni, significa un attivo e alacre commercio con il mondo; a quel livello significa una completa compenetrazione di sé con il mondo degli oggetti e degli eventi»

J. Dewey²⁸

Operando questa apertura verso il mondo, l'arte è diventata qualcosa di irriducibile, sia che essa venga intesa come pura evasione dalla quotidianità, sia che la si apprezzi come veicolo conduttore dell'uomo verso la più intima verità nascosta dietro le cose.

Ponendo in evidenza, come la filosofia operi un tentativo di destituire l'arte dalla sua posizione di privilegio attraverso la filosofia stessa, si giungendo alla conclusione che l'arte non essendo altro che una copia della realtà, è dunque copia del vero, priva di ogni conoscenza, in quanto non spinta dalla ragione e quindi opera ad un livello più basso dell'intelletto; quindi viene sostenuto che il piacere del bello, derivato dalla fruizione dell'opera d'arte è un piacere disinteressato, perché la bellezza può essere solo contemplata, in quanto non siamo interessati all'approvazione, perché la definizione del bello di un oggetto, non presuppone il nostro interesse nei confronti della sua esistenza.

Ora la questione da risolvere nell'approccio dell'uomo con l'arte contemporanea è a dir tanto complessa. Possiamo mai paragonare l'arte contemporanea alle grandi opere del passato? Si può eguagliare un Salvador Dalì, con un Michelangelo o un Botticelli?

²⁸ J. Dewey, *L'arte come esperienza*, la Nuova Italia Editrice, [1934], Firenze 1973, p.26

Forse no, ma ciò non sta a significare che le opere dei contemporanei, siano poi, inferiori a quelle degli antichi; la differenza sostanziale, non si trova nelle forme d'arte, ma nel modo in cui l'uomo fruisce di loro.

Insomma potremmo dire che nell'era contemporanea, il fulcro della questione sia chiuso in una domanda: cosa è veramente inteso come arte?

Qualcuno afferma che un opera d'arte oggi diviene tale nel momento in cui l'artista la pone all'interno di un ambiente culturalmente accettato come luogo di fruizione dell'arte. Un noto esempio può essere quello di Duchamp, con la sua opere "*Fountain*": si tratta di un semplice orinatoio, egli vuole dimostrare, che un qualunque oggetto di uso quotidiano, preso e messo in un contenitore d'arte, diventa esso stesso arte, ponendo il fruitore di fronte alla domanda di cosa quell'oggetto abbia diverso da tutti i suoi simili.

Con l'affermazione che: «l'arte nella sua serietà, è per noi qualcosa di passato»²⁹, dischiudendo così un vaso di Pandora che ha catturato l'attenzione di molti filosofi nel corso del Novecento. Ci sono molteplici interpretazioni di questa affermazione, ma in sostanza vuole farci capire che l'arte è stata un modo per portare la nostra attenzione ad esprimere il divino, e quindi per lui solo l'arte classica può costituire l'ideale. Sostenendo che dopo l'età classica l'arte è giunta alla sua fine e che altre forme saranno per l'uomo necessarie per accedere al divino, sostiene anche che l'arte non sia più in un rapporto intimo con la materia e che per raggiungere gli interessi più profondi dell'uomo dovremo affidarci alla religione e alla filosofia.

Tale tesi sembra quindi coincidere con l'arte contemporanea, perché ora l'arte pone lo spettatore dinanzi a una domanda filosofica, non curandosi della bellezza materiale, ma utilizzando la sensibilità, allo scopo di scatenare una riflessione, mettendo l'uomo a confronto con il contesto che lo circonda non tenendo conto della propria storia personale.

²⁹ Hegel, "*Lezioni di Estetica*", 1823

L'arte quindi non è per nulla finita e non si deve più pensare a lei come una banale evasione dalla quotidianità, bensì si deve iniziare a utilizzare come uno strumento per sviluppare un senso critico e per accrescere la propria spiritualità e il proprio background culturale.

Nella sua ridefinizione il museo ha modificato il suo ruolo di contenitore nella funzione di comunicatore, di mass-media. La stessa struttura architettonica, l'organizzazione dello spazio, dei percorsi, della comunicazione e della valorizzazione delle collezioni, si pongono in funzione di comunicazione.

Nella società attuale c'è una gran parte di pubblico, che è successore della società post televisiva, un pubblico che non passa per gallerie biblioteche e musei, che opera sull'accelerazione dello sguardo, che gioca sul un contatto con l'opera sullo sfioramento, che si avvicina all'arte come vacanza, per evadere da una mentalità accademica che lo affligge, cioè un pubblico indiretto.

Per questo le esposizioni devono diventare di per se un mass-medium, un mezzo di comunicazione di informazione utilizzando un strumento a mosaico espositivo capace di raggiungere il pubblico indiretto. La mostra è il prodotto di una scrittura compositiva, così nello spazio si può scrivere attraverso le opere, con una struttura “*zapping*”, un progetto che coglie attraverso diversi aspetti, il senso del messaggio che si vuole descrivere, sia artistico che culturale. Il mass-medium quindi celebra l'arte, dando spazio e protagonismo al progetto critico, all'arte e alla cultura spettano il ruolo della riflessione, attraverso le mostre a una complessità espositiva, supportata dai vari soggetti che producono cultura. Producendo un forte messaggio, per quel pubblico indiretto che solo così può uscire dall'isolamento della vetrina³⁰.

³⁰ Achille Bonito Oliva, *Lectio*, *La mostra come mass-medium*, Torino, 1994.

1. Musei all'aperto

I Musei all'Aperto sono luoghi espositivi dove le opere sono conservate all'aria aperta; i primi esperimenti di questo tipo di musei sono nati in Scandinavia alla fine del XIX secolo, ma presto si sono diffusi in Europa e America; possono essere di vario genere: musei-villaggi, musei-fattoria, musei viventi di storia, e musei di costume, ma anche musei d'arte, per lo più contenenti sculture, più facili da conservare all'aria aperta, e propici a musei tradizionali.

Questi giardini detti anche "*Sculpture gardens*", sono un insieme di luci e ombre, grandi alberi, calmi specchi d'acqua o fontane, luoghi dove potersi rilassare ma anche spazi dove ospitare eventi: si dimostrano sempre luoghi speciali da vivere. Ogni giardino ovviamente è diverso dall'altro e possiede una propria personalità. Storia, cultura, clima, grandezza, la vicinanza alla città o alla campagna, sono le diversità che concorrono a creare la peculiarità delle aree verdi o grandi parchi che sono associati ai musei. Facciamo ora una veloce carrellata dei più eclatanti esempi di giardini museo.

Il Parco del museo Kröller-Müller in Olanda è uno dei più famosi. La sua caratteristica è che insieme alle opere ospita anche delle micro-architetture che contengono molti dipinti di artisti di fama internazionale, August Rodin, Gerrit Rietveld, Henry Moore, Barbara Hepworth, Richard Serra e Jean Dubuffet. Tutto ciò è reso possibile ovviamente dalla grande estensione di 25 ettari del parco, progettato da JTP Bijhouwer, e successivamente ristrutturato da Evert van Straaten e West 8 Landscape Architects, e uno spazio nel quale la natura e le opere convivono quasi fondendosi, le sculture poggiano su prati, emergono dagli specchi d'acqua, appaiono in luoghi inaspettati, e grandi alberi creano piacevoli aree ombreggiate.



Figura 87 museo Kröller-Müller



Figura 88 museo Kröller-Müller, *Igloo di pietra* di Mario Merz e *Jardin d'email* di Jean Dubuffet.



Figura 89 museo Kröller-Müller , *Otterlo* di Marta Pan.



Figura 90 museo Kröller-Müller , *Landschaps-Zonneproject*, di Piet Slegers, sullo sfondo: *K-piece* di Mark Di Suvero.

Il Billy Rose Art Garden a Gerusalemme è uno spazio in cui nulla sembra essere lasciato al caso. Progettato dal designer Isamu Noguchi, al Billy Rose Art Garden è chiaramente percepibile l'influenza dei giardini zen giapponesi. Così, le sculture di Rodin, Picasso, Lipchitz, Moore, Judd, Oldenburg e Serra, solo per citarne alcune, sono disposte in una precisa griglia di piccoli terrazzamenti. Sentieri puliti fiancheggiati da alberi, rocce accuratamente posizionate, superfici realizzate in nudo cemento, pietra e acqua creano una matrice affascinante di arte e natura.



Figura 91 Billy Rose Art Garden , *Negev* di Magdalena Abakanowicz.



Figura 92 Billy Rose Art Garden , *720°*, installazione di Ron Arad vista dal giardino



Figura 93 Hirshhorn Museum l'inaugurazione di *Song 1* di Doug Aitken



Figura 94 Hirshhorn Museum, sculpture

Il giardino dell' Hirshhorn Museum di Washington è uno dei casi più tipici di *sculpture garden* in ambiente urbano. Il giardino è stato realizzato in contemporanea con la costruzione del museo, progettato da Gordon Bunshaft dello studio Skidmore, Owings & Merrill. A causa della loro localizzazione urbana di solito questi giardini non possono puntare sull'estensione come succede per i musei in campagna e il loro ruolo è, come in questo caso, molto importante poiché agiscono come cuscinetti, fisici e psicologici, interposti fra il museo e il rumore del traffico e della città. Il giardino delle sculture del Museo Hirshhorn, che occupa

una superficie di 11.000 metri quadrati circondando completamente l'edificio del museo, è diviso in settori cuneiformi e ospita opere di Rodin, Calder, Jeff Koons. Un secondo giardino, di forma rettangolare, sopraelevato rispetto al livello stradale, si trova di fronte al museo: qui le opere vengono esposte a rotazione.



Figura 95 Peggy Guggenheim Collection di Venezia , Lo spazio all'aperto

Lo spazio all'aperto della Peggy Guggenheim Collection di Venezia, anche se non grande come altri giardini museali, è sicuramente un unicum. Non solo perché si affaccia sul Canal Grande, ma anche per l'atmosfera assolutamente speciale che lo pervade. L'area esterna dedicata alle sculture include il *Patsy R. e Raymond D. Nasher Sculpture Garden*, una terrazza affacciata sul Canale e un altro affascinante cortile. L'integrazione tra arte e paesaggio è esemplare e sembra che le opere siano state create in questo posto non diversamente dai fiori e dagli alberi. La personalità di Peggy Guggenheim informa ancora l'intero sito e il fatto che sia vissuta qui fa percepire lo spazio come un luogo quasi domestico. Anche se una lapide ricorda che le ceneri di Peggy Guggenheim sono sepolte nel giardino, probabilmente non saremmo del tutto sorpresi nel vederla uscire dall'edificio per chiedere se desideriamo una tazza di tè. Tuttavia sarebbe fuorviante ritenere il giardino della Collezione

Peggy Guggenheim semplicemente un piacevole rifugio, poiché in realtà si tratta di un' impressionante galleria all'aperto di capolavori di artisti come Arp, Duchamp, Ernst, Giacometti, Holzer, Marini, Minguzzi, Merz, Moore, Noguchi, Ono, Paladino e Kapoor, solo per citarne alcuni, in parte provenienti dalla collezione permanente del museo e in parte da prestiti a lungo termine di altre istituzioni.



Figura 96 Peggy Guggenheim Collection di Venezia, la lapide di Peggy Guggenheim'. lo Sculpture garden con *Untitled*, di Anish Kapoor e *Laone urlante II*, di Mirko

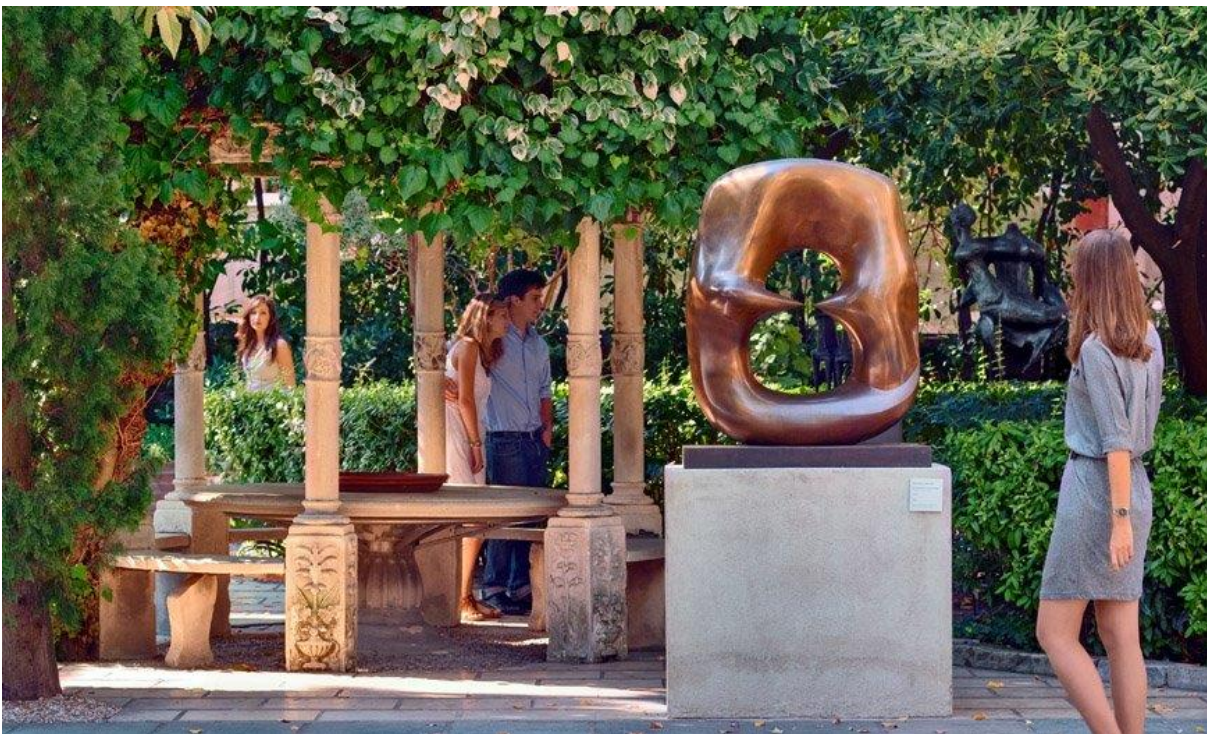


Figura 97 Peggy Guggenheim Collection di Venezia , *Working Model for Oval with Points*, di Henry Moore

2. La street art

«Il writing è il segno grafico che invade lo spazio, che occupa un luogo che non gli appartiene: è una forma di provocazione, il più delle volte contro il sistema genericamente inteso»³¹.

I Writers o come sono stati chiamati per decenni Vandali delinquenti, ragazzi per lo più ribelli che per trovare la loro collocazione nella scala sociale della strada, facevano disegni fuori legge sulle facciate dei palazzi, nelle stazioni ferroviarie, su treni, sui ponti, cavalcavia... etc, visto che più le loro “opere” erano in posti impervi e irraggiungibili, più avevano valore, e dimostravano la loro bravura. Innescando avvolte anche vere e proprie guerre tra gang, per impossessarsi di area della città, andando a porre le loro opere sui muri per marcare il territorio. Le loro opere venivano firmate, con quelle che loro in gergo chiamavano Tag (termine per noi di uso comune oggi grazie ai social network) cioè dei soprannomi che loro si davano per proteggere la loro identità vista che quelle opere erano illegali. Questi fenomeni che prima erano solamente lo specchio di un particolare stato sociale, oggi sono diventanti di interesse diffuso. C'è quindi da capire il filo sottile che intercorre tra il graffitismo e la street art, diciamo che la differenza sostanziale che intercorre è l'intenzione, per cui la prima viene vista come una manifestazione di protesta, e la seconda come “arte”.

I Writers da delinquenti sono diventanti dei veri e propri artisti acclamati e amati dal loro pubblico. Fino a organizzare per le loro opere mostre, festival (dove si fanno delle vere e proprie gare, e performance live). Addirittura vengono ingaggiati per creare opere su edifici per cercare di dare a quartieri degradati un vero e proprio riscatto sociale.

³¹ Valeria Pagnini. *Op. cit.*, settembre 2016, numero 157, *Grafica Elettronica*

Il fenomeno è così ridondante da generare dei veri e propri circuiti turistici: si moltiplicano nel tempo viaggi ad hoc per visitare i murales di una città, le città quindi diventano dei veri e propri musei a cielo aperto. Anche la tecnologia collabora: Google street view consente di vedere le opere in loco, e ci sono molti siti e forum che consentono di localizzare l'arte urbana, usando il web per aggiornare costantemente i propri archivi fotografici. Qui la condivisione assume un nuovo significato, e la rete diventa lo strumento moltiplicatore che dà ai Writers la possibilità di far visualizzare le loro opere a una moltitudine di persone, un po' come facevano i treni in passato passando di stazione in stazione.

A Napoli sono ormai moltissime le opere che si possono trovare passeggiando per le strade di grandi artisti contemporanei internazionali quali Banksy, C215, Zilda, Leo&Pino, ma anche di artisti partenopei e italiani quali CYop & Kaf, Felice Pignataro, Diego Miedo, Alice Pasquini, Arp Zolta e tanti altri.

Sempre a Napoli, nel quartiere Materdei è stata realizzato "*Phartenope*", un grande murales alto 15 metri grazie a un crowdfunding di quartiere sul muro di un palazzo in Salita San Raffaele n.3. L'artista argentino di fama internazionale Francisco Bossoletti in visita in Italia esprime la volontà di donare a Napoli e a Città della Scienza una delle sue creazioni, ma i tempi sono molto ristretti. Allora insieme all'Associazione Fazzoletto di Perle cerca un luogo per accogliere il suo omaggio alla città. Ed insieme agli artisti il portoghese Frederico Draw e il napoletano Totore Nilo porta la Street art al Giardino Liberato di Materdei. Attraverso una serie di assemblee in piazza e di eventi legati alla rassegna R_estate



Figura 98 Basoletti, *Phartenope*, Materdei, Napoli 2015

a Materdei gli abitanti hanno da allora deciso di sostenere il progetto con sottoscrizioni raccogliendo la sfida di portare la bellezza nelle strade anche in cambio di una cartolina con l'immagine di una donna sempre disegnata dall'artista argentino accompagnata dalla frase "*Le cose belle sono lente*". Dopo aver visitato la fontana Spina Corona a Napoli Basoletti ha scelto di rappresentare Parthenope con le ali come vuole l'antica mitologia greca, per Materdei, la città e per chiunque passi di lì. «Nel quartiere delle quattro giornate di Napoli da tempo si sperimentano pratiche differenti spiegano i rappresentanti di Giardino Liberato

nuove forme di comunità, di organizzazione dal basso e di resistenza alla crisi . Gli spazi liberati e occupati rappresentano una ricchezza: la possibilità di intrecciare relazioni al di là delle logiche di profitto, di affermare cosa vuol dire diritto all'abitare, di scambiare competenze e saperi senza creare poteri. Si afferma la bellezza come essenziale per il cambiamento e come valore rivoluzionario»³². Bosoletti ha lavorato gratis, ma gli abitanti del quartiere hanno pagato impalcature, vernici e quant'altro.



Figura 99 Bosoletti, *Resis-Ti-Amo*, Sanità, Napoli, 2016

Sempre Bosoletti firma un'altra spettacolare opere sulla facciata di un edificio religioso sulla facciata destra della Basilica di Santa Maria della Sanità, il primo caso in Italia, nel Rione Sanità di Napoli, intitolata “*Resis-Ti-Amo*”, ispirato a una storia vera del quartiere, dove il messaggio vuole essere “L’amore combatte, L’amore resiste, L’amore vince”. Bosoletti ha completato l’opera in quattro giorni, l’opera finanziata dalla associazione “Il fazzoletto di perle”, la quale attraverso la vendita dell’opera del pittore napoletano Tommaso Ottieri, “*Sanità*”, ha potuto finanziare il progetto. La resistenza come amore e forza d'animo è stata scelta come tema dall'associazione in collaborazione con la Fondazione San Gennaro e dalle parrocchie del quartiere, ispirando l'artista argentino con l'immagine di un uomo ed una donna

³²http://www.ilmattino.it/napoli/cultura/street_art_materdei_la_parthenope_di_bosoletti_crowdfunding_quartiere-1154509.html

che si sostengono a vicenda quasi come in una danza. Bosoletti ha avuto come fonte d'ispirazione una storia vera di due ragazzi del quartiere, i quali hanno combattuto e vinto una grave malattia restando uniti. Prima di Bosoletti sempre tramite l'associazione "Il fazzoletto di perle", nel palazzo antistante la basilica un altro artista di fama internazionale, lo



Figura 100 Tono Crunz, *Luce*, Sanità, Napoli 2016

spagnolo Tono Crunz aveva messo la sua firma sul muro, con un murales di 18 metri dal titolo "*Luce*", un murales tondo proprio come se fosse un fascio di luce bianca che va a illuminare la facciata dell'edificio, le facce rappresentate sono proprio quelle dei bambini del quartiere, attraverso il laboratorio condotto da Imma Napodano, presso il Punto Luce della Sanità, hanno infatti contribuito alla realizzazione di "*Luce*".

Un'altra artista che con il suo progetto artistico "*Human Tribe*" sta portando in tutto il mondo la sua arte è l'artista napoletano Jorit Agoch. Nelle sue opere è il volto l'elemento predominante.

Nel quartiere Ponticelli a Napoli appare sulla facciata di una palazzina vicino a un campo rom andato a fuoco nel 2008 un murale di 20 metri “*Ael. Tutt’egual song’ e creatur*” una raffigurante una bambina con i capelli scuri raccolti con vicino dei libri e una matita; il titolo dell’opera è tratto da una canzone di Enzo Avitabile, famoso sassofonista e cantautore napoletano. Il lavoro di Jorit rientra in un progetto di inclusione sociale attraverso l’arte promosso dall’Ufficio nazionale anti discriminazioni razziali del dipartimento delle Pari opportunità della presidenza del Consiglio dei ministri, ed è stato realizzato con il supporto dell’Associazione nazionale dei comuni italiani (Anci), del Comune di Napoli e dell’Osservatorio di ricerca e sviluppo della creatività “*Inward*”.

Un’altra sua opere che ha fatto molto scalpore è il bellissimo e gigantesco murales di San Gennaro a Forcella, nella piazzetta all’altezza di Spaccanapoli affianco alla chiesa di San Giorgio Maggiore, a pochi metri dal Duomo di Napoli.



Figura 101 Jorit Agosh, *Ael*, Ponticelli, Napoli 2015

Un murale di 15 metri nato sul fianco di una palazzina condominiale, fatto in onore del santo patrono della città, questa opera la cui realizzazione, durata qualche settimana, è nata sotto l'occhio curioso dei passanti che giorno per giorno potevano vederla crescere; ha provocato non poche critiche visto che il volto del santo non ha i canonici tratti somatici a cui ci hanno abituati, bensì ha il volto di un uomo comune, quello che vedi per strada ogni giorno, così come faceva Michelangelo Merisi, il Caravaggio, che ha immortalato nei suoi quadri gente di strada; l'artista dichiara che, «il volto assomiglia ad un suo amico carrozziere cui si è ispirato e che la foto di questo signore sarà mostrata più in là ».



Figura 102 Jorit Agosh, *San Gennaro*, Centro Storico, Napoli 2016

Questo processo di riqualificazione urbana prende spunto da Miami dove l'associazione Primary Flight decise di creare nel distretto di Wynwood un "*open air museum*". La zona fino ad allora era un'area industriale piena di magazzini, non proprio raccomandabile. Sono stati incaricati artisti di strada provenienti da tutto il mondo a decorare i muri delle warehouse con le loro opere, creando quello che oggi è conosciuto come Wynwood Walls, il più grande "*street artist museum*" del mondo.



Figura 103 Wynwood, Miami

Gran parte del successo di questo progetto è legato alla diffusione sui social media; gli artisti realizzano le loro opere, e poi le condividono e invitano tutti i loro followers ad andare a vederle. Orami andare a passeggiare tra le strade colorate dagli enormi murales, dove si possono trovare gallerie d'arte, negozi, bar e ristoranti è diventata un must per gli abitanti e turisti di Miami. E il progetto partito anni fa dall'immobiliarista, con la passione per l'arte, Tony Goldman si è rivelata una scommessa vinta.



Figura 104 Wynwood, Miami

3. La fruizione estetica nell'epoca della virtualità

La tecnica della riproduzione sottrae il prodotto all'ambito della tradizione. Moltiplicando la riproduzione, essa pone al posto di un evento unico una serie quantitativa di eventi, venendo incontro a colui che ne fruisce in una specifica situazione, attualizza il riprodotto. Questi processi portano a un rivolgimento della tradizione, che è l'altra faccia della crisi e dell'attuale rinnovamento dell'umanità. Strettamente legati ai movimenti di massa dei nostri giorni, il loro mezzo più potente è il cinema, il suo significato sociale crea dalla sua creazione una vera e propria lotta sociale che lo pone in una duplice luce quella più positiva, e quella distruttiva, catartica: la liquidazione del valore tradizionale dell'eredità culturale. Questo fenomeno per i critici è visto nei grandi film storici. Nel 1927, Abel Gance esclama entusiasticamente: «Shakespeare, Rembrandt, Beethoven faranno dei film... Tutte le leggende, tutte le mitologie e tutti i miti, tutti i fondatori di religioni, anzi tutte le religioni... aspettando la loro risurrezione nel film, e gli eroi si accalcano alle porte»³³.

Si vogliono modificare i modi e i generi della percezione sensoriale, che per i più critici posso essere intesi come una decadenza dell'aura, sarà anche possibile indicarne i presupposti sociali. L'attuale decadenza dell'aura rende le cose spazialmente e umanamente, più vicine, è per le masse attuali un'esigenza vivissima. Ogni giorno si fa valere in un modo sempre più incontestabile l'esigenza di impossessarsi dell'oggetto da una distanza il più possibile ravvicinata. Ed è così che in ogni casa borghese (se economicamente non si possono permettere l'originale), appariranno riproduzioni di quadri di Van Gogh, Picasso, Monet, ... etc. la liberalizzazione dell'oggetto dalla sua guaina, la distruzione dell'aura sono il contrassegno di una percezione la cui sensibilità che mediante la riproduzione, attinge all'uguaglianza di genere anche in ciò che è unico. Il modo originario di articolazione

³³ Abel Gance, *Le temps de l'image est venu [il tempo dell'immagine è giunto], L'art cinématographique [l'arte cinematografica]*, II, Paris 1927, pp.94 sgg.

dell'opera d'arte dentro il contesto della tradizione trovava la sua espressione nel culto. Le opere d'arte più antiche sono nate al servizio di un rituale, da prima magico, poi religioso: il valore unico dell'opera d'arte autentica trova una sua fondazione nel rituale, nell'ambito del quale ha avuto il suo primo ed originario valore d'uso.

Quando con la nascita della fotografia, l'arte avvertì l'avvento di una vera e propria crisi, essa reagì con la dottrina dell'arte per l'arte, che costituisce una teologia dell'arte. La riproducibilità tecnica dell'opera d'arte emancipa per la prima volta nella storia del mondo quest'ultima dalla sua esistenza parassitaria nell'ambito del rituale. Di una pellicola fotografica è possibile farne una serie infinite di copie, la questione dell'autenticità non ha più senso. Ma nell'istante in cui il criterio dell'autenticità viene meno, si trasforma anche l'intera funzione dell'arte. Al posto della sua fondazione nel rituale, ma ora va a fondarsi sulla politica. La disputa che ebbe luogo nel corso del XIX, tra la pittura e la fotografia, intorno al valore artistico dei reciproci prodotti, procurando all'estetica tradizionale non poche difficoltà, era ~~era~~ un gioco da bambini in confronto con quelle che il cinema avrebbe suscitato. Da qui la cieca violenza che caratterizza gli inizi della teoria cinematografica. Così Abel Gance paragona il film ai geroglifici: «E così, in seguito a un ritorno, estremamente singolare, a ciò che già stato, ci ritroviamo sul piano espressivo degli egiziani... Il linguaggio delle immagini non è ancora giunto alla sua maturità, perché il nostro occhio non è ancora alla sua altezza. Non c'è ancora sufficiente considerazione, non c'è ancora un culto sufficiente per ciò che in esso esprime»³⁴. Séverin-Mars scrive: «A quale arte era serbato un sogno, che potesse essere più poetico e più reale insieme! Considerato da questo punto di vista, il cinema rappresenta un mezzo d'espressione assolutamente incompatibile, e nella sua atmosfera dovrebbero muoversi soltanto persone dalla mentalità nobilissima e negli attimi più perfetti e

³⁴ Abel Gance, *Le temps de l'image est venu, L'art cinématographique*, II, Paris 1927, pp. 100-101.

più misteriosi della loro vita»³⁵. È molto istruttivo osservare lo sforzo dei vari teorici di far rientrare il cinema nell'arte, attribuendogli elementi culturali che non ha.

Nel cinema il vero elemento innovatore è la posizione del pubblico, il quale è chiamato a esprimere una valutazione senza poter essere turbato da alcun contatto personale con l'interprete. Il pubblico si immedesima con l'interprete soltanto immedesimandosi al suo personaggio. L'uomo viene a trovarsi nella situazione di dover agire sì con la sua intera persona vivente, ma rinunciando all'aura. Poiché la sua aura è legata al suo "*hic et nunc*".

Pirandello descrive il disagio dell'interprete di fronte alla cinepresa, come di fronte alla sua immagine allo specchio. Ora però la sua immagine speculare può essere staccata da lui e diventare trasportabile. La riproducibilità tecnica dell'opera d'arte modifica il rapporto delle masse con l'arte. Infatti, quanto più il significato sociale di un'arte diminuisce, tanto più il contegno critico e quello della mera fruizione da parte del pubblico divergono.

Al cinema l'atteggiamento critico e quello del piacere del pubblico coincidono; in nessun luogo più che al cinema la reazione dei singoli, di cui la somma costituisce la reazione di massa del pubblico. L'osservazione simultanea da parte di un vasto pubblico un primo sintomo della crisi della pittura, quindi non suscitata dall'avvento della fotografia, bensì dalla pretesa dell'opera d'arte di trovare un accesso diretto alle masse.

La storia di ogni forma d'arte conosce dei periodi di crisi, crisi che vengono risolte attraverso una nuova forma d'arte; un esempio possono essere le manifestazioni dadaiste che puntavano a rendere l'opera d'arte centro di uno scandalo. L'opera d'arte era chiamata principalmente a soddisfare un'esigenza: quella di suscitare la pubblica indignazione.

La massa è una matrice dalla quale attualmente esce rinato ogni comportamento abituale nei confronti delle opere d'arte. La distrazione e il raccoglimento vengono contrapposti in un

³⁵ Séverin-Mars, citato da Abel Gance, op. cit., p. 100.

modo tale da consentire questa formulazione: colui che si raccoglie davanti all'opera d'arte vi si sprofonda; penetra nell'opera, come racconta la leggenda di un pittore cinese alla vista della sua opera compiuta. Inversamente, la massa distratta fa sprofondare nel proprio grembo l'opera d'arte. Ciò avviene nel modo più evidente per gli edifici. L'architettura ha sempre fornito il prototipo di un'opera d'arte la cui ricezione avviene nella distrazione. Se si pensa che l'architettura non ha mai conosciuto pause, visto che deve assolvere al bisogno dell'uomo di dimora; la sua storia è più lunga di qualsiasi altra arte. Dalle costruzioni si fruisce in un duplice modo: attraverso l'uso e attraverso la percezione.

Grazie al suo effetto shock il cinema favorisce questa forma di ricezione. Il cinema svaluta il valore culturale non soltanto inducendo il pubblico a un atteggiamento valutativo, ma anche per il fatto che al cinema l'atteggiamento valutativo non implica attenzione. Il pubblico è un esaminatore, ma un esaminatore distratto.

4. I musei 3D/4K

L'ultima tendenza che sta prendendo piede per divulgare e far conoscere al maggior numero possibile di persone il patrimonio artistico e culturale italiano è tramite il grande schermo, grazie alle grandi produzioni cinematografiche che utilizzano la nuova tecnologia 3D/4K. In Italia abbiamo avuto due produzioni che hanno avuto un grandissimo successo globale, e ovviamente hanno scatenato i commenti avvolte positivi a volte negativi della critica, questi due produzioni sono *“I Musei Vaticani in 3D/4K”*, e *“Firenze e gli Uffizi in 3D/4K”*, andiamo ad analizzare nello specifico.

“I Musei Vaticani 3D/4K”, si è classificato come il contenuto d'arte più visto nella storia del cinema, è stato distribuito in 60 paesi, in 2000 sale cinematografiche, con un pubblico di oltre 220mila spettatori. James Cameron ha portato per la prima volta la sua tecnica di dimensionalizzazione e le telecamere Ultra HD 3D/4K, all'interno dei Musei Vaticani e della Cappella Sistina, facendo un viaggio spettacolare alla scoperta delle più suggestive opere d'arte di due millenni di storia, guardandole da una prospettiva mai vista prima.

Una troupe formata da 40 tecnici, per una mega produzione, che ha perlustrato i Musei Vaticani in ogni più segreto meandro. Riprese notturne spettacolari percorrono le sale e i corridoi in cui sono conservate molte tra le opere più rare e preziose del mondo, che attraversano quasi tutte le epoche e le culture. Mescolando le più innovative tecniche di dimensionalizzazione utilizzate al cinema da James Cameron e Tim Burton, con il 3D nativo, si ha la sensazione di entrare letteralmente nelle opere d'arte, e così allo

MUSEI VATICANI 3D



**PER LA PRIMA VOLTA SUL GRANDE SCHERMO
L'ESCLUSIVO TOUR CINEMATOGRAFICO**

**LA CAPPELLA SISTINA E I CAPOLAVORI MOZZAFIATO DI
MICHELANGELO LEONARDO RAFFAELLO CARAVAGGIO
COME NON LI AVETE MAI VISTI**

MARTEDÌ 4 NOVEMBRE
SOLO PER UN GIORNO AL CINEMA

Il tour cinematografico in 3D "Musei Vaticani 3D" è realizzato in collaborazione con i Musei Vaticani. "Musei Vaticani 3D" è un'esperienza cinematografica in 3D che vi porta all'interno della Cappella Sistina e dei Musei Vaticani, dove potrete ammirare i capolavori di Michelangelo, Leonardo, Raffaello e Caravaggio come non li avete mai visti. Il tour è realizzato in collaborazione con i Musei Vaticani e con i più importanti studi cinematografici italiani. Il tour è distribuito in tutta Italia da Sky e da Moviel.it. Il tour è anche disponibile in versione 2D. Il tour è distribuito in tutta Italia da Sky e da Moviel.it. Il tour è anche disponibile in versione 2D. Il tour è distribuito in tutta Italia da Sky e da Moviel.it.

TheVaticanMuseumsInCinemas.com | Cerca la tua sala su Nevodigital.it



sky 3D

sky ARTE HD

M. moviel.it



ANCHE IN 2D

OTTENIBILI DA



Figura 105 Locandina "Musei vaticani"

spettatore sembrerà con un realismo senza precedenti di toccare il Torso del Belvedere, “*entrare*” nei dipinti del Caravaggio, sentirsi circondati dagli affreschi della Cappella Sistina., dai capolavori della statuaria classica alla Pietà di Michelangelo, fino alle sculture moderne di Fontana; dai dipinti di Giotto, Leonardo Da Vinci a quelli di Van Gogh, Chagall e Dalì; dagli straordinari affreschi delle Stanze di Raffaello, come “*La Scuola di Atene*”, agli spettacolari capolavori michelangioleschi della Cappella Sistina come la “*Creazione di Adamo*” e il maestoso “*Giudizio Universale*”. Sono queste le tappe di un viaggio unico ed emozionante, condotto con l'autorevole guida del Direttore dei Musei Vaticani, il Professor Antonio Paolucci. Attraverso passato, presente e futuro.

L'altro caso in preso in esame è, “*Firenze e gli Uffizi 3D/4k – un viaggio multidimensionale nello splendore del Rinascimento*”, anche questa produzione ha avuto un grande successo, a differenza del dei musei vaticani, essendo Firenze, un grande “*museo diffuso*” le location interessate sono ben 10 questa volta, con 150 opere di cui ovviamente il cuore centrale della produzione è la Galleria degli Uffizi. Anche qui il punto forte della comunicazione visiva è la possibilità di mostrare le opere da punti di vista inediti, riprese sensazionali, accompagnate da una colonna sonora che trascina lo spettatore in un crescendo di enfasi e patos; bellissime anche le immagini aeree che immortalano tutte le bellezze della città, realizzate grazie all'utilizzo di un elicottero e un drone e riprese esclusive in luoghi o punti di vista inediti, come la Cupola del Brunelleschi e Piazza della Signoria ripresa all'alba, deserta, in tutta la sua magnificenza. E ancora il David di Michelangelo, con esclusive riprese frontali e da distanza ravvicinata. La telecamera immortala i luoghi più significativi di Firenze dal Museo del Bargello con il suo David di Donatello, a Cappella Brancacci con i meravigliosi affreschi di Masolino e Masaccio; da S. Maria del Fiore con l'iconica Cupola di Brunelleschi, uno dei simboli della città, a Palazzo Medici; da Piazza della Signoria a Palazzo Vecchio sino alla Galleria dell'Accademia, che custodisce il David di Michelangelo. Fino ad

arrivare al vero protagonista del film, la Galleria degli Uffizi: qui gli spettatori potranno entrare all'interno della Tribuna, luogo visibile al pubblico solo da tre punti esterni, e Antonio Natali (direttore della Galleria dal 2006 al 2015) ci accompagnerà tra le opere. L'excursus narrativo all'interno della Galleria va da Giotto a Gentile da Fabriano e Piero della Francesca, a Raffaello e Tiziano, dall'Annunciazione di Leonardo al Tondo Doni di Michelangelo, senza tralasciare le opere simbolo quali la Primavera e la Nascita di Venere di Botticelli e lo Scudo di Medusa di Caravaggio, quest'ultimo inserito all'interno di un capitolo dedicato alle opere 'mostruose' della Galleria, tra cui la Madonna della Arpie di Andrea del Sarto, la Calunnia di Botticelli e Giuditta che decapita Oloferne di Artemisia Gentileschi; inoltre per arricchire ancora di più il contenuto verrà mostrato per la prima volta dal 2011 dopo il lungo restauro l'opera di Leonardo l'Adozione dei Magi. Il soprintendente dell'Opificio delle Pietre Dure Marco Ciatti, racconterà i risultati delle analisi e fornirà inediti approfondimenti su elementi comparsi durante il restauro oltre che interessanti dettagli sulle tecniche utilizzate.

Ovviamente oltre al filone che vede solo la spettacolarità con la quale il mezzo cinematografico con le sue nuove tecnologie approccia e divulga le opere d'arte a un pubblico sempre più vasto, cercando anche di diminuire e smaltire quello che per i grandi musei è il problema del turismo di massa, d'altro canto c'è anche chi vede il rovescio della medaglia, tra le varie critiche che ho potuto visionare quella di Augusto Sainati, Professore Universitario e critico cinematografico, mi ha affascinato; il suo articolo si intitola:

SKY E NEXO DIGITAL PRESENTANO

Un viaggio
multidimensionale
nello splendore
del Rinascimento

Firenze e gli Uffizi 3D/4K

3.4.5 NOVEMBRE
AL CINEMA

SKY 3D IN COLLABORAZIONE CON SKY ARTE HD, NEXO DIGITAL, MAGNITUDO FILM PRESENTA "FIRENZE E GLI UFFIZI 3D/4K"
CON SIMON MERRELLS NEL RUOLO DI LORENZO IL MAGNIFICO, CON LA PARTECIPAZIONE DI ANTONIO NATALI DIRETTORE DELLA GALLERIA DEGLI UFFIZI, VOCE NARRANTE SIMONE D'ANDREA
UNA PRODUZIONE SKY 3D DA UN PROGETTO DI COSETTA LAGANI SCRITTO DA LAURA ALLIEVI REGIA LUCA VIOTTO FOTOGRAFIA MASSIMILIANO GATTI
MONTAGGIO VALENTINA CORTI ANDREA FIORENTINO MUSICHE ORIGINALI MATTEO CURALLO PRODUTTORE ESECUTIVO FRANCESCO INVERNIZZI
© 2015 SKY ITALIA SRL - TUTTI I DIRITTI RISERVATI

FirenzeUffizi 3D 4K.it

Anche in 2D

elenco sale su NexoDigital.it



Figura 106 Locandina "Firenze e gli Uffizi"

«Musei vaticani 3D', più si vede, meno si vede (5/11/2014);

C'è un che di culturalmente regressivo nell'operazione con la quale si è inaugurato ieri un nuovo filone della recente moda di diffondere attraverso il cinema occasioni culturali non direttamente legate al cinema. Con Musei vaticani 3D, il film prodotto da Sky che è andato in sala per un solo giorno, il 4 novembre per l'appunto, si è infatti invertita la rotta seguita da qualche tempo con la proiezione nei cinema delle opere liriche riprese dai migliori teatri del mondo. Difatti nel caso della lirica l'operazione è meritoria: l'evento è laggiù – per esempio al Metropolitan o al Covent Garden – esiste già di per sé in quella stessa forma (più o meno) che vediamo poi ripresa al cinema. E il cinema si limita (più o meno) ad allargare la platea proponendo al suo pubblico spettacoli carichi di suggestioni, di musica, di storia. L'integrità dell'oggetto artistico è in qualche modo preservata. Nel caso di Musei vaticani 3D, invece, non c'è un oggetto preesistente: o meglio l'oggetto c'è, e sono i musei. Ma l'operazione che si fa è quella di creare un nuovo oggetto, una specie di documentario old style in cui la materia culturale è macdonaldizzata e predigerita da un esperto. Che poi questo esperto sia, come in questo caso, un vero signore della storia dell'arte come Antonio Paolucci poco importa. Ciò che importa è che l'unico elemento di novità, rispetto ai vecchi documentari, è costituito dal 3D: ma questo elemento serve in questo caso una pessima causa. Il 3D fa spettacolo, serve a fare dei Musei vaticani un immenso set da cinema fantastico, invece di aiutare, come si sarebbe potuto fare, a entrare soprattutto nella tattilità della scultura, nel mistero di marmi che suggeriscono potenza e sinuosità, leggerezza e forza. Com'è che la scultura ottiene questi effetti? Il film non ce lo spiega. Anziché costruire percorsi nella storia e nella tecnica della scultura e dell'architettura si è preferito puntare tutto sulla sensazione: c'è una musica invadente che commenta le Stanze vaticane di Raffaello e la Sistina di Michelangelo, ci sono accostamenti a dir poco azzardati (Giotto e Caravaggio, ad esempio, senza adeguate e sufficienti contestualizzazioni), c'è, soprattutto, un uso incongruo della tecnologia 3D che fa sì che si “entri” nel Giudizio universale per farne un'opera disposta su più piani in profondità. L'impressione che se ne ricava è simile a quella delle calcomanie applicate dai bambini in sovrapposizioni multiple su sfondi neutri. Eppure esempi virtuosi di cinema sull'arte non mancano: basterebbe pensare a un classico come *Le mystère Picasso* di Henri-Georges Clouzot.

Dal film passa insomma l'idea che l'arte sia in fin dei conti qualcosa di bello senza troppa pena. Salvatore Settis scriveva tempo fa che le mostre sono fatte per non far pensare, ma per stupire. Per questo godono di tanta fortuna. Ora, ciò che operazioni come Musei vaticani 3D rischiano di produrre è un effetto di eccessiva semplificazione del rapporto con l'arte: che è un rapporto vivo nella misura in cui coinvolge l'opera e lo spettatore in un “corpo a corpo” diretto. Qui invece non c'è più nemmeno bisogno di andare a Roma per incontrare l'opera, tutto viene offerto facilmente all'occhio; e non c'è più nemmeno bisogno di ricercare, anche con fatica, quel rapporto di intelligenza dell'opera che ci fa stare a volte decine di minuti davanti a un quadro o un manufatto. No, tutto si riduce a uno sguardo a volo d'uccello. Musei vaticani 3D sarà seguito nei prossimi mesi da un programma di proiezioni al cinema di “visite” a importanti musei per “conoscere” in un'oretta pittori come Matisse o Rembrandt. Ma con simili operazioni di riduzione dello sguardo non si rischia di *giapponesizzare* il rapporto con le radici dell'arte?»³⁶

³⁶ <http://www.ilfattoquotidiano.it/2014/11/05/musei-vaticani-3d-si-vede-meno-si-vede/1192718/>

Google sta curando un'operazione simile a quella del cinema ma che invece utilizza come strumento le immagini in 3D con un nuovo servizio che propone tour virtuali nei principali musei del mondo in HD.

Con Google Art Project, ora sarà possibile visitare grazie alla tecnologia Street View importata nei musei, oltre 1061 opere in HD con immagini realizzate in gigapixel, e nel sito si possono sbirciare gli interni della Tate Modern di Londra, la Galleria degli Uffizi di Firenze, il MoMa di New York, la National Gallery di Londra, la Reggia di Versailles, il Museo Thyssen e il Museo Reina Sofia di Madrid e ancora il Kampa Museum di Praga, la Nationalgalerie e il Gemaldegalerie di Berlino, la State Gallery di Mosca, il Van Gogh Museum e il Rijks Museum di Amsterdam, la Frick Collection e il Metropolitan Museum of Art di New York, la Free Gallery Art di Washington e il maestoso Hermitage di San Pietroburgo.



Figura 107 Google Art Project

La direttrice della Galleria degli Uffizi ha così commentato: *«Il nostro è il museo più vecchio d'Europa e adesso, grazie a Google, può essere visto da chiunque nel mondo e ad ogni ora»*. Sarcasticamente si risparmia anche nelle lunghe code che affliggono tutti i musei più prestigiosi. Tutto gratis, offre Google Art Project³⁷.

³⁷ <https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project>

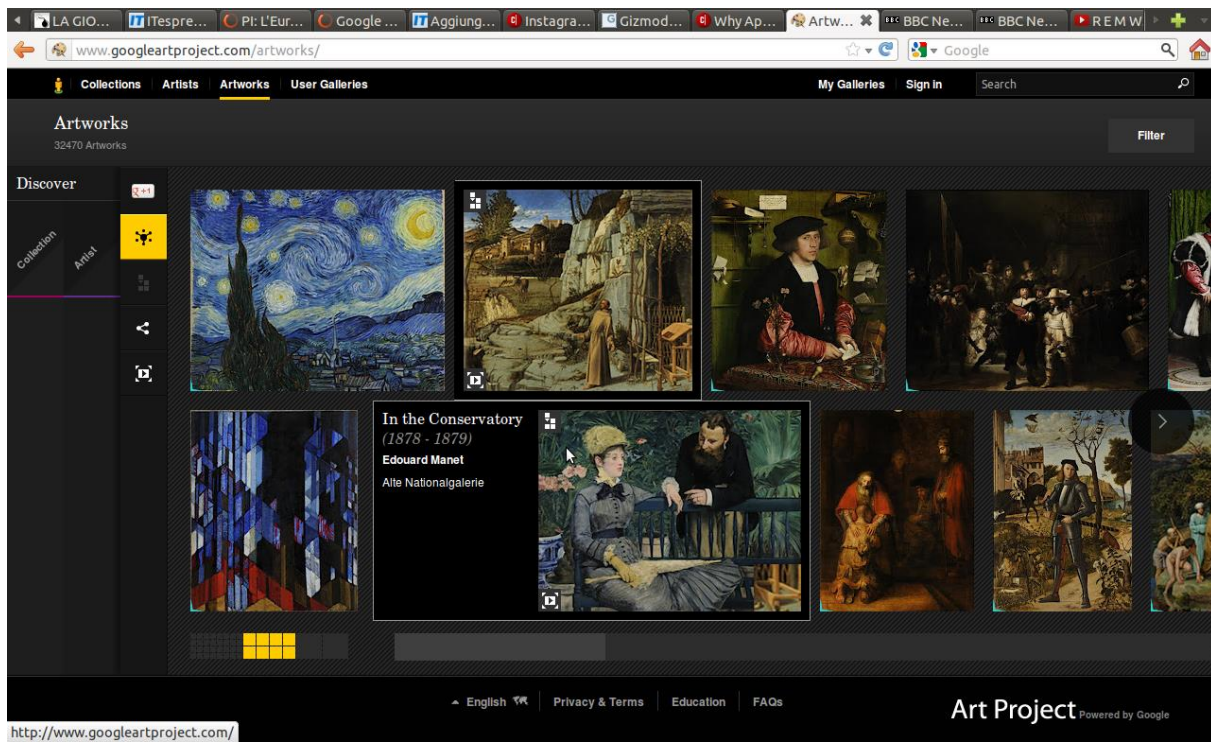


Figura 108 www.googleartproject.com

5. Mostre multimediali

Le mostre multimediali sono un fenomeno sempre più in crescita, ovviamente, essendo per lo più delle mostre di immagini di opere possono presentarsi nei più svariati modi, ma a mio parere si possono dividere in due grandi categorie: la prima che utilizza le tecnologie per creare mostre reali di opere che senza l'ausilio di un escamotage non si potrebbero mai esporre simultaneamente nello stesso luogo. La seconda categoria è quella che riguarda gli archivi di opere on-line. Per la prima categoria, tra gli esempi che hanno avuto molto richiamo sociale, il primo è l'esposizione dal titolo *"Les Femmes"* di Modigliani, che in occasione del centenario della morte dell'artista (1920-2020), l'istituto Amedeo Modigliani ha realizzato una mostra unendo varie opere di altissimo livello, interamente realizzate con l'ausilio di moderne tecnologie. La mostra presenta 50 opere di Amedeo Modigliani, delle quali L'istituto possiede i diritti di utilizzo, riprodotte ad altissima definizione su uno speciale supporto montato su pannelli retroilluminati a LED, rispettando le dimensioni e i colori delle opere originali.



Figura 109 Locandina "Modigliani Les Femmes" Napoli, 2015

Ad arricchire il contenuto della mostra ci sono oltre 90 tra foto e documenti d'epoca, la maggior parte inediti, relativi alla vita dell'artista italiano. Un corredo tecnologico di video, filmati, animazioni in videocomposting e App., rende questa mostra un evento straordinario di comunicazione e divulgazione culturale, raggiungendo il grande pubblico con i nuovi metodi di fruizione esperienziale applicati ai beni culturali.

La mostra ha avuto un grosso richiamo, essendo anche contornata da una molteplicità di eventi, e manifestazioni mondane.

Un alto esempio possono essere le mostre che vengono chiamate "*Alive The Experience*"; i due esempi più eclatanti fin ora sono stati: Van Gogh Alive, e Da Vinci Alive.

In Van Gogh Alive il visitatore è invitato ad accompagnare il pittore in un viaggio attraverso i Paesi Bassi, Arles, Saint Rémy e Auvers-sur-Oise, dove ha creato molti dei suoi capolavori. Attraverso uno scenario evocativo, la mostra racchiude oltre 3.000 immagini ispiratrici, trasformando ogni superficie in arte: pareti, colonne, soffitti, e persino i pavimenti. Così le sue opere è come se prendessero vita, e così il visitatore ha l'opportunità di esaminare la tecnica e l'uso dei colori, vista l'accuratezza della riproduzione dei dettagli.



Figura 110 Locandina "*Van Gogh Alive the experience*", 2016

Qui il pubblico diventa protagonista, potendo interagire con l'arte in un modo prima impensabile. Da quando si entra nella mostra si viene avvolti da una potente e vibrante sinfonia di luci e suoni, che fanno in modo che il visitatore si immerga nei dipinti, un'esperienza che diventa sia ludica che educativa. Tutto ciò grazie all'ausilio di una nuova tecnologia chiamata SENSORY4™³⁸.

Da Vinci Alive, è la più completa e affascinante mostra su Leonardo Da Vinci, creata in collaborazione con il Museo Leonardo Da Vinci, offre ai visitatori la possibilità di vivere un'esperienza interattiva capace di immergerli nella straordinaria vita ed eredità di Leonardo. Si tratta, infatti, di oltre 3000 immagini proiettate in altissima definizione grazie all'innovativo sistema SENSORY4™ che comporranno uno straordinario museo impossibile e



Figura 111 "Leonardo Da Vinci Alive" Firenze, 2016

³⁸ SENSORY4™ utilizza, infatti, un sistema unico che incorpora 40 proiettori ad alta definizione, una grafica multi canale e un suono surround come quello delle sale cinematografiche. Per questo motivo è stato definito come uno dei più coinvolgenti ambienti multi screen al mondo. Immagini enormi, nitide e cristalline, così reali da desiderare di toccarle con mano, illumineranno schermi e superfici

offriranno un viaggio attraverso l'universo creativo del grande genio di Leonardo. Illustrando l'intera gamma di scoperte del genio fiorentino. Non solo, questa esperienza permette un'affascinante introspezione nella mente complessa e dinamica di Leonardo da Vinci *"immergendoci"* nei principi scientifici e artistici fondamentali da lui scoperti. È un'esperienza divertente, educativa e illuminante che piacerà a tutta la famiglia. Sarà anche possibile vedere e provare riproduzioni fedelissime delle macchine e invenzioni di Leonardo.

Ovviamente oltre a questi esempi di mostre di base tradizionali, che usano le tecnologie per lo più per riunire tra loro opere che si trovano in posti disparati del mondo, quindi quasi impossibili da esporre sotto lo stesso tetto. Quindi si utilizza la tecnologia per il proprio scopo, nei casi elencati, anche spettacolarizzando l'arte facendola diventare un'esperienza sensoriale oltre che culturale, in altri casi solo per riunire immagini per ricostruire la storia dell'artista, che per anche per questioni economiche è difficile portare sotto lo stesso tetto.

Poi abbiamo la seconda categoria cioè il caso di vere e proprie mostre on-line, cioè percorsi museali che tramite archivi di immagini catalogate e conservate sulla rete permettono attraverso internet o delle App x smartphone, a l'utente di crearsi e vedere, veri e propri tour, visite nei più grandi musei del mondo, venendo catapultato nella propria personale esposizione, visto che si può scegliere cosa vedere e cosa no con un semplice click, comodamente seduti sul proprio divano.

Un esempio eclatante può essere quello del MOMA di New York che ha digitalizzato oltre 66.000 opere, dipinti sculture, un patrimonio enorme di opere d'arte, alle uniche condizioni di potersi connettere ad internet ed avere curiosità. Sebbene il rapporto diretto con l'opera d'arte rimanga il migliore modo possibile per esperirla, la catalogazione in forma d'immagini ad alta definizione è diventato uno strumento preziosissimo di divulgazione.

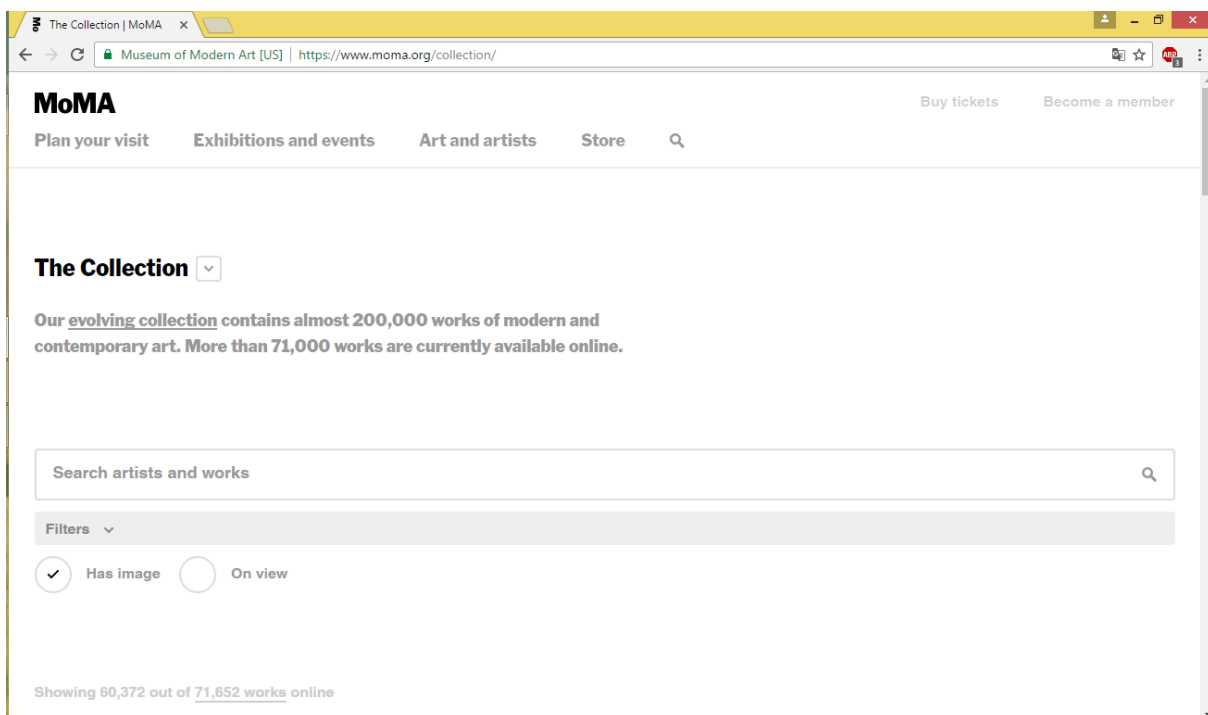
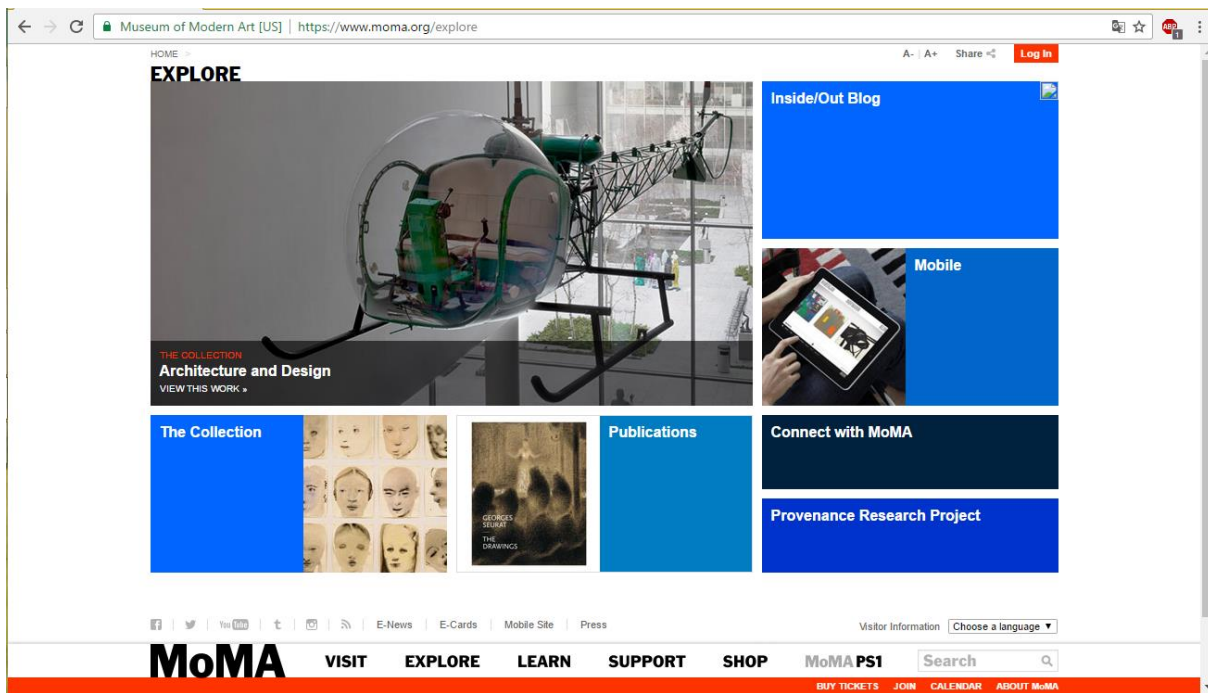


Figura 112 <http://www.moma.org/>



Figura 113 Sala 1 FRIENDS

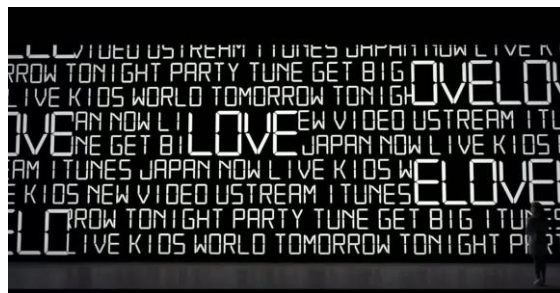


Figura 114 Sala 4 WORS



Figura 115 Sala 5 LIKES

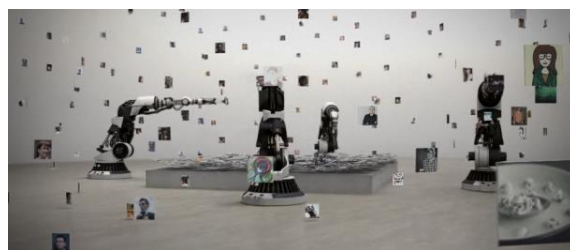
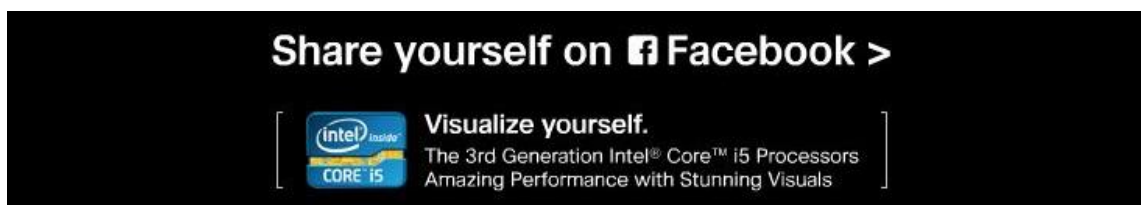


Figura 116 Ultima Sala Bracci Meccanici



Oltre ai grandi come Marc Chagall, Giorgio de Chirico e Fernand Leger sono presenti in archivio anche artisti meno noti al mondo che potranno ispirare ed essere osservati e studiati senza la necessità d'impegnative e dispendiose trasferte.

Questa catalogazione digitale di opere che è sempre più esponenziale e adottata da quasi tutti i musei del mondo, anche grazie a Google, come già accennato nel capitolo precedente, sono in grado di cambiare progressivamente il nostro modo di rapportarci all'arte o comunque di fornire un apparato importante di strumenti didattici alle scuole di tutto il mondo realizzando di fatto, anche se in maniera meno epidermica, il sogno dei viaggiatori collezionisti dell'800 o il principio del "*Museo Immaginario*" vagheggiato da Andre Malraux.

Su questo filone l'Intel nel 2011 ha creato un museo virtuale sui generis chiamato "*The Museum of Me*", che prende la fisionomia di un museo pensato come applicazione per il social network Facebook. L'applicazione crea ed esplora un archivio virtuale della tua vita sociale, producendo un video che attraversa varie sale,

La sala 1 "*FRIENDS*" appaiono le fotografie personalmente caricate e immagini degli amici con cui si interagisce di più;

La sala 2 "*PHOTOS*" troviamo le foto caricate personalmente;

La sala 3 "*LOCATION*" le carte geografiche con le coordinate della propria città o paese;

La sala 4 "*WORDS*" le parole più usate montate su un'installazione luminosa a tutta parete.

La sala 5 "*LIKES*" divisa in tre settori LINKS, PHOTO, VIDEO, caratterizzata dalla scultura di un pollice gigante a centro stanza, dove appaiono foto video o commenti a cui si è espresso l'apprezzamento con la funzione "*mi piace*". L'ultima sala è un ambiente immenso dove enormi bracci meccanici catturano le foto proprie e degli amici fluttuanti nell'area e compongono con quelle immagini la propria foto profilo come se fosse un

mosaico, terminando il video con uno sfondamento dell'immagine verso un universo. E poi appare il brand pubblicitario con lo slogan "*Visualize yourself*". Il video può essere condiviso poi sulla propria pagina Facebook o semplicemente visualizzato solo dall'utente, che può salvarlo tramite dei programmi che ne permettono la cattura durante l'esecuzione, perché ovviamente ogni volta che si ri-cliccherà sull'applicazione si avrà un nuovo video.

Nel "*museo di me*", l'utente, non ha nessuna possibilità di scegliere cosa mettere in mostra, il processo di creazione del museo avviene tramite il programma, l'utente è solamente il contenuto, e avvolge l'unico visitatore. È questo che lo differenzia da un vero museo virtuale, nel quale l'utente può accedere a molteplici modalità di accesso ai dati archiviati.

6. Le nuove tecnologie per la fruizione dei musei

Gli Smartphone, Tablet, i PC, permettono a gli utenti ormai di visitare i musei ancor prima di trovarsi fisicamente dentro di loro.

Con l'ausilio di apposite App o visitando i siti dei musei, si può avere un anteprima della visita stessa, che può avere una duplice risposta da parte dell'utente; o quella di appagare la curiosità, quasi placandola, oppure di accenderla, facendo sì che l'utente non veda l'ora di vedere dal vivo, percepirla carpirne i segreti e le sfaccettature che ovviamente solo la visita di persona possono trasmettere.

Esempi di musei che oramai utilizzano queste tecnologie sono molteplici, il Van Gogh Museum, il Guggenheim, il MOMA, e molti musei diffusi, che oramai hanno sostituito quasi del tutto anche le guide vocali, con dei Tablet dati in dotazione dai musei stessi, o con l'ausilio di App, che si interfacciano con le opere attraverso i q-code.

Il problema può nascere anche andando a ripercorrere i vari casi analizzati in precedenza, che ci hanno mostrato come la tecnologia può agevolare l'utente che prima della sua visita o se casualmente ci trova in un determinato luogo può tramite il suo apparecchio interfacciarsi con l'arte che lo circonda, sia pure conoscere il nome di un edificio che lo ha affascinato camminando, una statua, o se mai togliersi la curiosità con un click di che epoca sono le mura antiche che incontra sul suo cammino, o chi ha costruito cosa. Ormai con i nostri telefonini abbiamo un mondo di sapere nelle nostre mani, quindi ora c'è da chiedersi, se abbiamo già visto tutto sullo schermo del nostro telefono, perché dovremmo scomodarci ad andare a vederlo dal vivo? Se la visita al museo *“pinco pallino”* la possiamo fare comodamente seduti sul nostro divano dovremmo uscire e andare a visitarlo dal vivo? Queste domande potrebbero avere molteplici risposte, prima tra tutte l'emozione, il disgusto, l'esperienza qualunque essa sia che l'esperienza in prima persona ci può far provare. La visione dal vivo delle pennellate

di un quadro di Monet, gli schizzi sulla tela di Pollock, l'emozione che Hayez tramite i colori ci vuole far provare col suo famoso "*Bacio*", non saranno mai uguali all'immagine appiattita sullo schermo. Quindi il pensiero che si sviluppa da queste riflessioni deve essere quello che le nuove tecnologie, come i libri e le riviste, devono essere un mezzo per la più ampia divulgazione culturale che possa entrare in tutte le case, anche delle persone meno interessate, e generare nelle persone la curiosità, e la voglia di riconoscere quelle immagini riprodotte, con quale vengono a contatto tutti i giorni (anche stampe su magliette, oppure tazze della colazione con opere d'arte riprodotte sopra), sui muri dei musei, delle gallerie d'arte, e scaturire nella mente una sorta di felicità nell'aver riconosciuto l'opera, abbattendo quel famoso timore reverenziale che prima i musei chiusi solo a una élité culturalmente superiore di persone erano riservati. Avvicinando così le masse all'arte, nella quale oggi anche a loro insaputa sono immerse, e convincerle di essere all'altezza di poter dare giudizio, in quanto conoscitrici di opere. Perché il 90% della popolazione almeno una volta avrà visto un'immagine della Gioconda di Leonardo, anche forse non conoscendo Leonardo, e l'altro 10% molto probabilmente avrà modo di vederla prima di morire, forse non recandosi mai al Louvre.

Ma diciamo che il bello dell'apertura dell'arte alle masse e anche vedere come le masse la utilizzano a volte strumentalizzandola per vendere prodotti di ogni genere, o solamente per il proprio piacere personale, allora ogni persona può appendere nelle proprie case una stampa di un quadro famoso, o l'Ikea vendere milioni di canvas con riproduzioni di Klimt, a poco prezzo. Ma diciamo che forse oggi l'importante è che l'arte in qualunque modo entri nelle nostre case, aprendo le nostre menti, e aiutandoci a conoscerla, e facendo in modo che anche le persone meno abbienti possano arricchire il proprio bagaglio culturale.

BIBLIOGRAFIA

Le fonti del tema

M. Amari, *“I musei delle aziende. La cultura della tecnica tra arte e storia”*, Angeli, Milano 1997.

L. Basso Peressut, *“Musei per la scienza. Spazi e luoghi dell’esporre scientifico e tecnico”*, Lybra, Milano, 1998.

L. Basso Peressut, *“Il Museo Moderno. Architetture e Museologia da Perret a Kahn”*, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2005.

C. S. Bertuglia, F. Bertuglia, A. Magnani, *“il museo tra reale e virtuale”*, Editori Riuniti, Roma, 1999.

S. Bodo, *“Il museo relazionale, Riflessioni ed esperienze europee”*, Edizioni Fondazione Giovanni Agnelli, Torino, 2003.

F. Bonilauri, V. Maugeri, *“Fare un museo, come condurre un’operazione museografica?”*, Esculapio, Bologna, 1990.

G. Cafiero, *“Museografia Riflessioni sulla metodologia e l’identità disciplinare”*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli, 2011.

F. Ferrari, *“Lo spazio critico. Note per una decostruzione museale”*, Luca Sossella Editore, Roma, 2004.

K. Gibbs, M. Sani, J. Thompson, *“Musei e apprendimento lungo tutto l’arco della vita. Un manuale europeo”*, EDISAI, Ferrara, 2007.

Huber, *“Il Museo Italiano. La trasformazioni degli spazi storici in spazi espositivi. Attualità dell’esperienza museografica degli anni ‘50”*, Edizioni Lybra Immagine, Milano 1997

N. Kotler, P. Kotler, *“Marketing dei musei, obiettivi, traguardi, risorse”*. Comunità, Torino 1999.

V. Minuccia, *“ il museo fuori dal museo, il territorio e la comunicazione museale”*, Lybra Immagine, Milano, 2005.

F. Purini, *“I musei dell’iperconsumo”*, P. Ciorra, S. Suma (eds.), *“I musei dell’iperconsumo”*, Atti del Convegno internazionale a cura di F. Purini, Triennale di Milano, Accademia Nazionale di Santa Lucia, Roma, 2003.

C. Ribaldi, *“il nuovo museo origini e percorsi”*, il Saggiatori, Milano 2005.

M. C. Ruggieri Tricoli, S. Rugino, *“Luoghi, storie , musei. Percorsi e prospettive dei musei del luogo nell’epoca della globalizzazione”*, Flacovio, Palermo, 2005.

M. C. Ruggieri Tricoli, S. Rugino, *“Luoghi, storie, musei, Percorsi e prospettive dei musei del luogo nell’epoca della globalizzazione”*, Flacovio, Palermo 2005.

Altri classici consultati

T. W. Adorno, *“Primi saggi sulla critica della cultura”*, trad. it. di C. Mainoldi, M. Peruzzi, E. Zolla, E. Filippini, G. Manzoni e A. Burger Cori, Einaudi, Torino, 1972.

T. W. Adorno, *“Teoria estetica”*, Einaudi, Torino, 2009.

Walter Benjamin, *“L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica”*, trad. it. di E. Filippini, Einaudi, Torino 1966,1991 e 1998.

J. Dewey, *“L’arte come esperienza”*, la Nuova Italia Editrice, Firenze, 1973.

D. Formaggio, *“Fenomenologia della tecnica artistica”*, Pratiche, Parma 1978.

D. Formaggio, *“La morte dell’arte e l’estetica”*, Bologna, Il Mulino, 1983.

D. Formaggio, *“I giorni dell’arte”*, Franco Angeli, Milano, 1991.

G. W. Hegel, *“Estetica”*, a c. di N. Merker, trad. it. di N. Merker, N. Vaccaro, Einaudi, Torino, 1997.

I. Kant, *“Critica del Giudizio”*, a cura di Alberto Bosi, Torino, Utet, 1993; Milano, TEA, 1995.

A. Malraux, *“Il Museo dei Musei”*, Mondadori, Milano, 1957.

Platone, *“X Libro della Repubblica”*, a cura di G. Lozza, Mondadori, Milano, 1990.

Paul Valéry, *“Pièces sur l’art”*, Paris, 1934.

Paul Virilio, *“L’arte dell’accecamento”*, 1^a ed. Raffaello Cortina Editore, Milano, 2007.

Altre fonti

E. Beluffi M. Bettinzoli, *“il museo diffuso del botticino; proposte per la valorizzazione di territorio, cultura e lavoro del bacino marmifero bresciano”*, Tesi di Laurea, Politecnico di Milano, 2009/10.

D. Brogi, *“Peter Eisenman”*, Motta Architettura srl, Milano, 2007.

J. Hoet, *“Chambres d’Amis”*, Gent 1986 .

P. Jodidio, *“Zaha Hadid”*, Taschen, 2016.

A. B. Oliva, Lectio , *“La mostra come mass-medium”*, Torino, 1994.

A. Riegl, *“Problemi di stile”*, Feltrinelli, Milano, 1963.

Letteratura generale

P. D’angelo, E. Franzini, G. Scaramuzza, *“Estetica”*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2002.

E. Franzini, M. Mazzocut-Mis, *“Estetica”*, Bruno Mondadori, Milano-Torino, 2010.

A. Gance, *“Le temps de l’image est venu, L’art cinématographique”*, II, Paris, 1927.

S. Holl, Parallax. *“Architettura e percezione”*, 1^a ed., Postmedia Srl, Milano, 2004.

N. Kotler, P. Kotler, *“Marketing dei musei. Obiettivi, traguardi, risorse”*, Einaudi, Torino, 2004.

Riviste

C. Fiordimela, ABITARE ,Mensile N 547 , settembre 2015.

M. Sammiceli, ABITARE, Mensile N 543, aprile 2015.

S. Polano, *MOSTRARE*, *“l’allestimento in Italia dagli anni Venti agli anni Ottanta”*, Edizioni Lybra Immagine, Milano, 1988.

Op. cit. , numero 157, Grafica Elettronica, settembre 2016.

Studi di Estetica, rivista semestrale fondata da Luciano Anceschi, *“il Museo oggi”*, n.45.

SITOGRAFIA

<http://design.fanpage.it/street-art-napoli-luce-di-tono-cruz-illumina-la-sanita/>

<http://www.artribune.com/2016/09/nuovo-museo-a-napoli-per-peppe-morra-casa-morra-apre-con-kaprow-cage-e-duchamp/>

http://www.artribune.com/2016/05/arte-finalmente-per-tutti-il-moma-di-new-york-mette-a-disposizione-i-suoi-tesori-in-versione-digitale-66-000-le-opere-in-archivio/?utm_source=artribune&utm_medium=social

<http://www.artribune.com/2015/06/apre-la-stazione-di-piazza-municipio-nella-metro-di-napoli-architettura-di-siza-e-souto-de-mura-video-di-michal-rovner-ecco-immagini-e-video/stazione-municipio-metro-dellarte-napoli-foto-diana-gianquitto-2/>

<http://cesmap.it/definizione-di-museo-secondo-l-icom-international-council-of-museums-unesco/>

<http://www.arcvision.org/?p=21220>

http://www.archiportale.com/news/2006/12/architettura/il-progetto-per-il-seoul-national-university-museum_9091_3.html

<http://www.celm.polito.it/polistream/gestione/pagina.php?id=79>

<http://www.cinemaitaliano.info/news/32113/firenze-e-gli-uffizi-3d-4k-al-cinema-il-34.html>

<http://www.danpiz.net/napoli/trasporti/StazioneRosa.htm>

<http://www.danpiz.net/napoli/trasporti/StazioneUniversita.htm>

<http://www.davincialive.it/wp-content/uploads/2015/05/DVA-1.pdf>

<http://design.fanpage.it/napoli-piazza-d-arte-le-10-installazioni-artistiche-piu-suggestive-di-piazza-plebiscito/>

<http://www.fondazionemorra.org/>

<http://www.fondazionemorra.org/fondazione>

<http://www.fondazionemaxxi.it/progetto-architettonico/>

<http://www.forumpa.it/cultura-e-turismo/il-museo-diffuso-di-torino-tra-memoria-e-futuro><https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project>

<http://www.ilfattoquotidiano.it/2014/11/05/musei-vaticani-3d-si-vede-meno-si-vede/1192718/>

<http://www.ilmattino.it/napoli/cultura/street-art-materdei-la-parthenope-di-bosoletti-crowdfunding-quartiere-1154509.html>

<https://www.inexhibit.com/it/case-studies/herzog-de-meuron-espansione-della-tate-londra/>

<http://www.lettera43.it/cultura/napoli-murales-di-jorit-agosh-contro-la-discriminazione-razziale-43675171375.htm>

<http://www.meteoweb.eu/2016/03/napoli-toledo-la-stazione-di-metropolitana-piu-bella-deuropa-foto/660904/>

<http://www.moma.org/>

<http://mostramodigliani.com/>

<http://www.mymovies.it/film/2013/museivaticani3d/>

<http://www.museotorino.it/>

<http://www.museotorino.it/site/magazine>

http://mv.vatican.va/1_CommonFiles/pdf/Direttore/rassegna_2011/239_11O01.pdf

<http://www.napolitoday.it/guida/trasporti/trasporto-locale/stazione-vanvitelli-metro-arte-napoli.html>

<http://www.nuok.it/napule/metronapoli-le-stazioni-dellarte-di-napoli/>

<http://www.rds.it/rds-tv/video-news/street-art-a-miami-wynwood-diventa-un-museo-a-cielo-aperto/>